

系列
漫画达人
百变造型
素描技法
零点动漫◎编著
从零开始
百例演练
掌握百变技法
全程图解
轻松学习
成为漫画达人
6 种头身比例画法
6 种不同年龄造型绘制
8 种服装配饰表现
9 种衣服褶皱分类
10 种表情神态设计
10 种女性角色性格设计
10 种男性角色性格设计
12 种表情符号展示
1000 多张图片全程图解
清华大学出版社

漫画达人系列

百变造型素描技法

零点动漫　编　著

清华大学出版社
北　京

内 容 简 介

本书从零起步，以“实战操作”为主，通过100多个案例，由浅入深地帮助读者从新手成为漫画造型高手。

本书紧扣“人物造型”的特点，细节内容和特色包括：6种头身比例画法+6种不同年龄造型的绘制+8种服装配饰表现+9种衣服褶皱分类+10种表情神态设计+10种女性角色性格设计+10种男性角色性格设计+12种表情符号展示+1000多张图片全程图解。

本书适合各类漫画初学者，特别是漫画爱好者、漫画造型设计人员、角色设计人员、动画片设计人员等，还可作为各培训学校、大中专和高等院校的动漫辅导教材。

图书在版编目(CIP)数据

百变造型素描技法/零点动漫编著. —北京：清华大学出版社，2015
(漫画达人系列)
ISBN 978-7-302-40653-2

Ⅰ. ①百… Ⅱ. ①零… Ⅲ. ①漫画—人物画—素描技法 Ⅳ. ①J218.2 ②J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第153206号

责任编辑：杨作梅
装帧设计：杨玉兰
责任校对：王 晖
责任印制：沈 露

出版发行：清华大学出版社
网 址：http://www.tup.com.cn，http://www.wqbook.com
地 址：北京清华大学学研大厦A座 邮 编：100084
社 总 机：010-62770175 邮 购：010-62786544
投稿与读者服务：010-62776969，c-service@tup.tsinghua.edu.cn
质量反馈：010-62772015，zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn
印 刷 者：三河市君旺印务有限公司
装 订 者：三河市新茂装订有限公司
经 销：全国新华书店
开 本：190mm×260mm 印 张：19.25 插 页：4 字 数：374千字
版 次：2015年8月第1版 印 次：2015年8月第1次印刷
印 数：1~3000
定 价：46.80元

产品编号：062824-01

前 言



1. 写作驱动

零点画室的老师们，曾编写了一套“新手学超级漫画系列”图书，上市后深受广大漫画爱好者的青睐，同时他们也给图书提出许多优秀、宝贵的建议，如能不能写得更细致一点、学起来更简单容易上手等，在综合了广大漫画爱好者的意见后，我们特别策划了本套“漫画达人系列”丛书，主要品种包括：

（1）零基础学素描技法(线稿草图篇)
（2）百变Q版素描技法
（3）百变服饰素描技法
（4）百变造型素描技法
（5）百变场景素描技法
（6）百变萌系素描技法
（7）百变古风素描技法
（8）百变美少年素描技法
（9）百变美少女素描技法
（10）百变古风美少女素描技法
（11）素描综合技法实战208例
（12）SAI+Photoshop漫画绘制技法从入门到精通

2. 本书特色

零点画室老师在指导学员绘画时，经常会有许多学员问老师：“绘画成功的秘诀是什么？”老师们在结合数百位学员的成功经验后，总结出最平实的两点诀窍：一是打好基础，二是多加练习。万丈高楼平地起，基础打不好，高楼建不牢，基础打好了，想建多高的楼都可以。

市场上许多同类漫画书大多数开始就是不停地教画画，而忽略了绘制的基础，于是我们在策划这套书时，加强了四部分内容，这也正是本系列图书差异化和优异化市场同类书的四点内容：

- “SAI绘制漫画步骤”详细内容的增加，对于初学者，漫画主要是通过漫画软件SAI来进行效果绘制的，因为掌握SAI软件的应用是最基础的功夫，但市场上绝大多数图书都没有讲SAI软件相关的基础知识，特别是运用SAI绘制漫画的具体步骤。因此，本书从贴近漫画初学者的角度，在第1章中特别介绍了SAI软件的界面、功能、快捷键等基础知识，特别安排了案例效果，讲解如何用SAI软件一步一步地绘制漫画效果。
- “线稿草图绘制流程”基础内容的增加，专门用于帮助绘画者打基础，尤如练功扎马步。任何一个漫画效果都是从草图绘制开始的，因此老师们总结出“六步速成法”——“设定动作草图、五官关节、人体结构，衣服外形、衣服褶皱、衣服

图案”，帮助读者快速上手，然后通过“描绘线稿、绘制阴影、整理画面”三大步，更上一层楼，完善效果，只要大家将这些基本功练扎实了，后面所有效果的绘制都可手到擒来，具体内容请参见第2章。

- “通过百变效果演练掌握百变技法”。通过前面掌握SAI软件的用法，以及线稿草图的绘制流程，帮助读者打牢基础，接下来就是多加练习了。因此书中“画法规律+实战案例”相结合，既教会读者漫画绘制的规律、方法，又通过上百个案例实战绘制，帮助读者真正掌握百变美少女漫画的绘制技法！
- “填充式＋线条式＋素描式”三种上阴影方法的增加。市场上的漫画类图书，多为单独的阴影式，或线条式，比较单一，而本系列书三种上阴影方法并进，在不同的书中进行了安排，为漫画学习者奉送更多的学习方法和技巧。

3. 本书内容

本书内容如下：

第1章，介绍人物造型基础知识，帮助初学者快速上手。

第2章，介绍线稿草图绘制流程，帮助初学者掌握绘画规律。

第3章，详细讲解人物头部的多种绘制技法。

第4章，详细讲解人物五官的多种绘制技法。

第5章，详细讲解人物表情的多种绘制技法。

第6章，详细讲解身体造型的多种绘制技法。

第7章，详细讲解人物服饰的多种绘制技法。

第8章，详细讲解女性角色的多种绘制技法。

第9章，详细讲解男性角色性格的绘制技法。

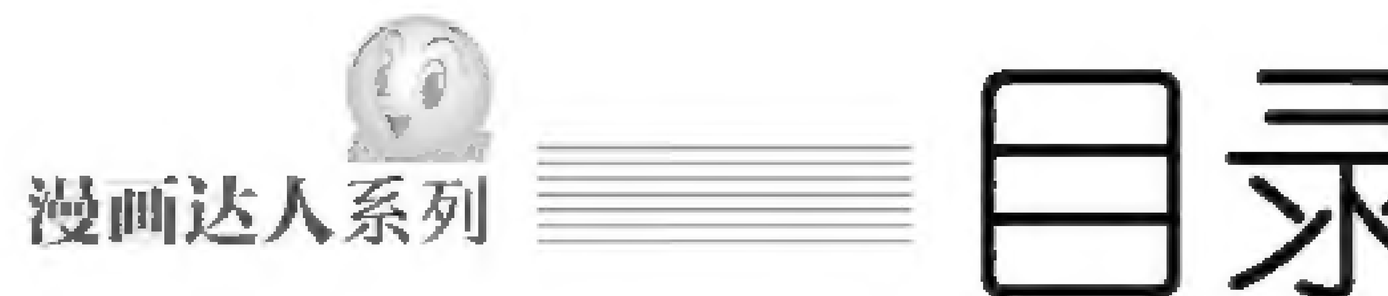
第10章，详细讲解不同年龄段角色的绘制技法。

第11章，详细讲解百变人物造型上色技法。

4. 作者团队

本书由零点动漫编著，参加编写的人员还有袁丁、陈云云、王琴、齐熠晨、何胜强、孙雪汀、谭贤、柏松、苏高、罗磊、周旭阳、袁淑敏、谭中阳、杨端阳、谭俊杰、徐茜等人。由于时间仓促，书中难免存在疏漏与不妥之处，欢迎广大读者批评指正，联系邮箱：itsir@qq.com。

编　者



目录

CONTENTS

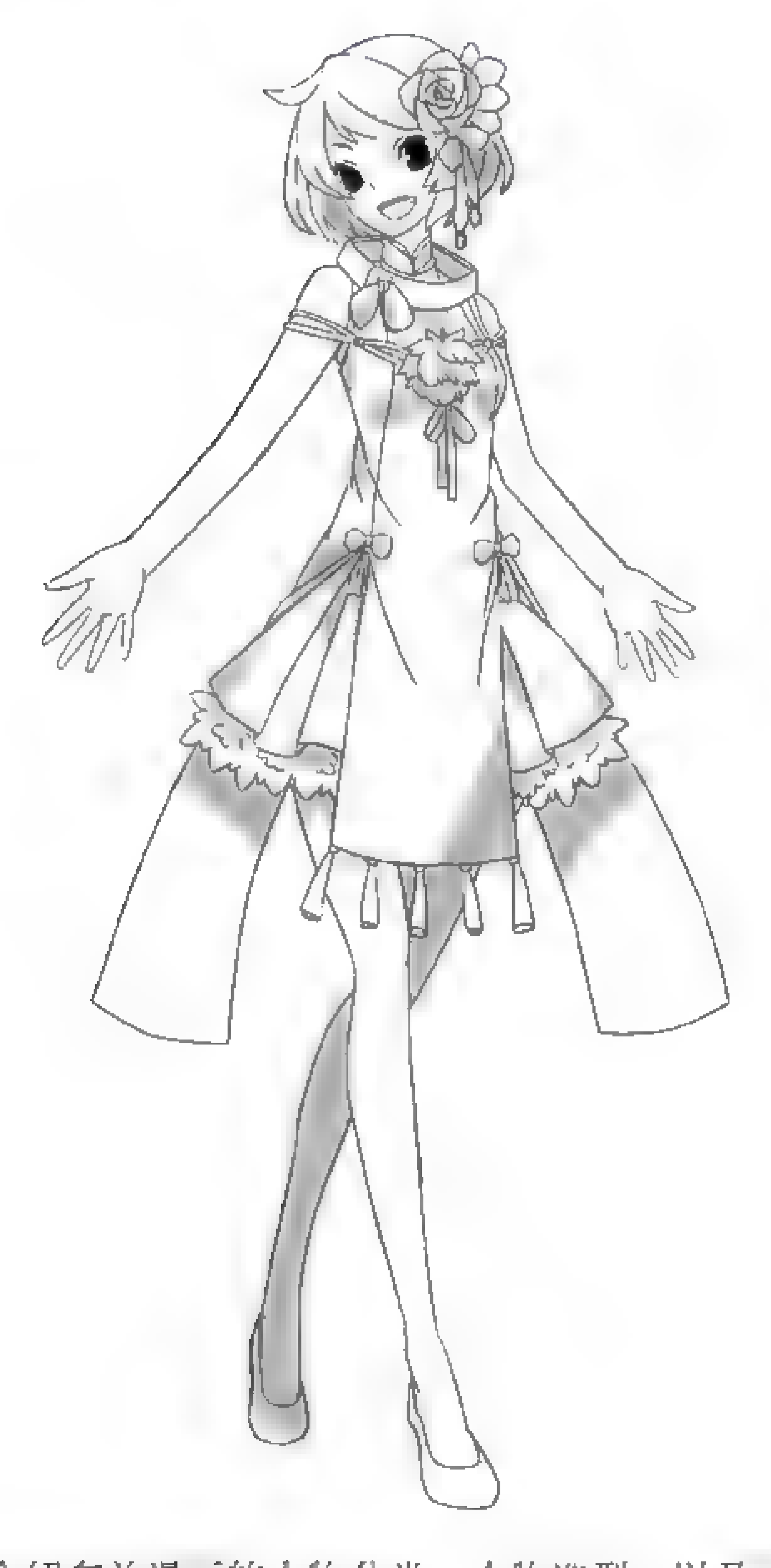





V



第1章 人物造型快速上手



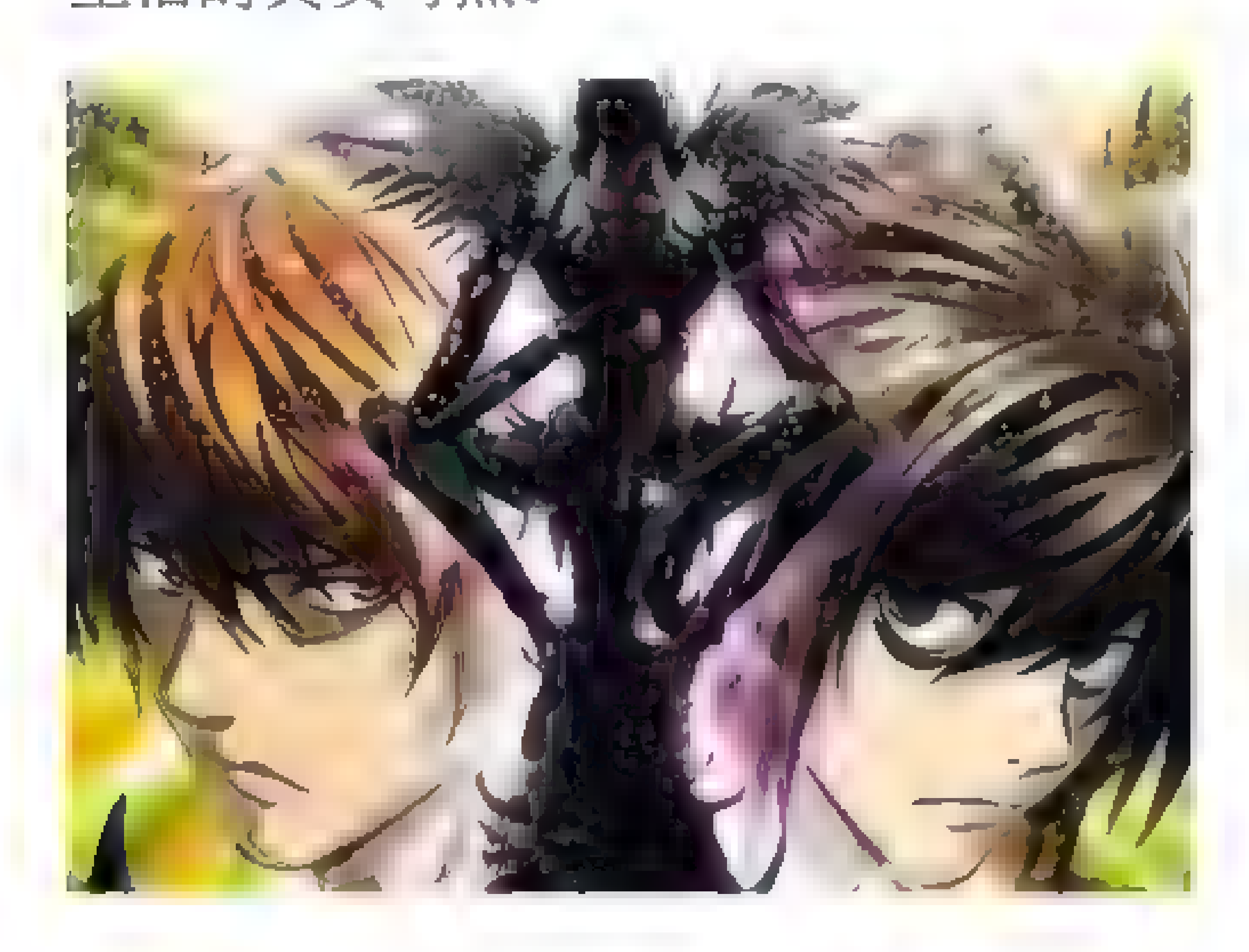
本章主要介绍有关漫画的人物分类、人物造型，以及了解漫画绘制的传统工具和数码工具，并熟悉运用数码工具SAI的操作界面、主要功能和常用快捷键，最后进行实战，临摹漫画人物、将真人转为漫画人物，快速上手，掌握人物造型的绘制方法。

1.1 漫画人物的分类

漫画人物的分类有很多种，一般按照性格、年龄、画风等来分，本章以写实漫画、少年漫画和Q版漫画来介绍漫画人物的分类。

1.1.1 写实漫画

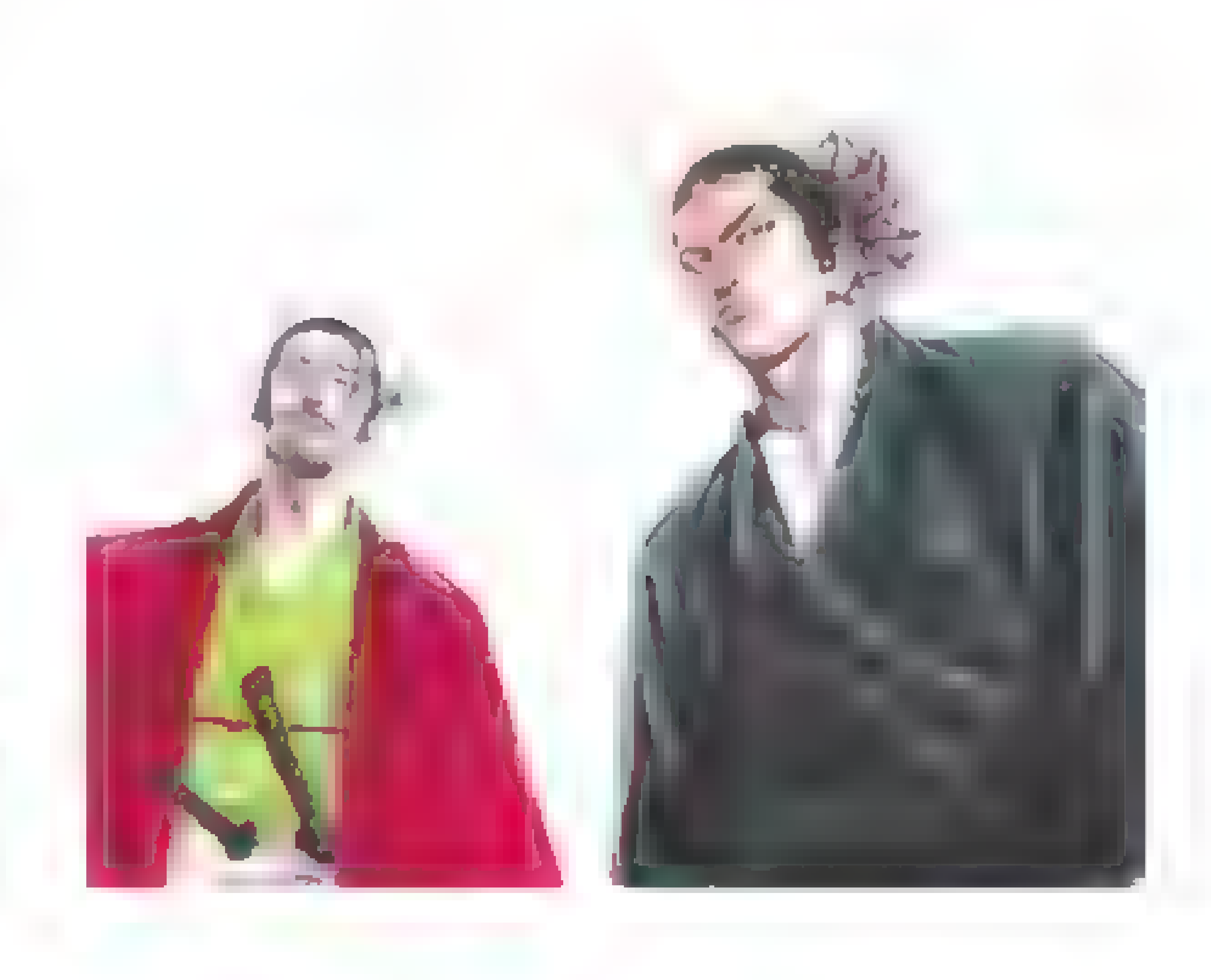
写实类型的漫画题材都直接源自于生活，通过漫画的表现形式来谱写生活的点滴，是生活的真实写照。



《死亡笔记》是日本漫画家小畑健的作品。小畑健的画风十分写实，不论人物的造型、道具、场景都是典型的学院派一丝不苟的风格，他的作品还惯用强烈的明暗对比来表现场景，使画面呈现真实而华丽的效果。

《宫本武藏》是押井守执导的剧场动画。本作使以宫本武藏的著作《五轮书》为出发点，描写武藏的生涯以及他那特异的剑法“二天一流”之谜的历史型动画。

宫本武藏，日本家喻户晓的一代剑圣，有“不可战胜的武士”之称。这位武道的求道者，从不将自身的命运委托于他物，为了胜利虽年幼也能毫无踌躇地下手的冷彻之战略家，一边却又尊敬着神佛……这个矛盾的登场角色，押井守用自己的理论来进行诠释和解读！





北条司的画风是很写实的，而且现代感强，是动感与质感的完美融合。北条司漫画的一大特色就是诙谐、幽默，这一点在《城市猎人》中发挥得最为淋漓尽致。除了疯狂搞笑外，北条司漫画的另一大特色就是细腻、感人的情感画面，让人回味无穷。

1.1.2　少年漫画

少年漫画是目前主流的漫画类型，面向少年读者，少年漫画占据了大部分市场，很多少年漫画杂志都是按周发行。现在少年漫画的主要忠实读者是青少年和一些成年人等。



《浪客剑心》是日本漫画家井上雄彦和月伸宏的作品。主人公绯村剑心在幕末是维新派的刽子手，人称“拔刀斋”，杀人无数。在新时代，他使用一柄逆刃刀四处流浪，立志不再杀人。

《驱魔少年》讲述了驱魔人对抗恶魔制造者千年伯爵的故事。恶魔是以“机械”“灵魂”和“悲剧”为材料所制造出来的恶性武器。千年伯爵制造出这些悲哀的恶魔准备将世界带向终点，而被神选中的圣职者以“对抗恶魔武器”救赎灵魂，主角艾伦•获加与众驱魔人将挺身而战。





《钢之炼金术师》的故事发生在一个炼金术相当发达的世界。在这个世界的“炼金术”为了获得某种东西，需要以同等的代价交换，代价不够的话便需要以自己的任何部分（身体的一部分、记忆等）作为代价的填补而被拿走。



1.1.3 Q版漫画

在漫画中存在着一群很可爱的人物造型，即使性格迥异、外形或者年龄不同，但他们都有一个共同的特点——Cute。这样的人物类型被称作“Q版”，以包子脸和矮个子的可爱形象著称。Q版的绘制技法很适合初学者，比正常头身的人物绘制更容易掌握。Q版角色的特点在2～5头身之间，有时会出现1头身的特别表现；在外形上简化了人体的关节结构，变得更加圆润与俏皮。



《Q版三国》历时2年、耗资1000万元，是本土第一部大型成人动画，全面颠覆魏、蜀、吴三国的历史。话说天下大事，分久必合，合久必分。东汉末年，由于汉献帝昏庸无能，引起天下大乱，历史上三国鼎立的时代由此开始。



花园花铃是《小女神花铃》中的女主角，她是一个普通的中学一年级学生，但在她心爱的宠物猫——小西过世之后，花铃遇到了九条和音，从此她的人生也慢慢发生了改变，她发现了父母的遗物可以让她变身。



《蔷薇少女》讲述了一名不愿上学而长期不出家门的中学生，热衷于上网购物，喜欢在购买物品后的退货期限内退回物品。有一天，房间里出现了一个没有署名的神秘皮箱，里面装着一个美丽而且质感近似真人的人偶少女……

1.2 漫画人物的造型

人物造型设计是根据剧中人物的身份、年龄、性格、民族、职业等特点，对角色外部形象造型进行的设计，多用于人物头、面部的化妆造型设计。



幼儿：幼儿的五官都集中在脸部下半部分1/2的部位，胖乎乎、圆墩墩的，头显得特别大，宽额头，看不到脖子，身长是等分，脚要短些。



小孩：眼睛大大的，口、鼻小小的。眼睛的位置在脸部1/2以下的部位，下巴的曲线是圆的，眼睛和眉毛的位置距离远。



女性：眼睛大致在脸部1/2的位置。大大的眼睛，唇、眉、下巴的线条越柔和越有女人味。肩部略斜，整体成曲线形，腰部很细，胸部隆起，臀部较大，脚踝较细。



男性：眼睛在脸部2/3的部位。眼睛细细的，口、鼻较大，下巴的线条较粗犷，眉毛粗一点，比较有男人味。线条有力，肩膀较宽，胸部成扇形，腰比肩窄，脖子较粗，脚较大。



中年男女：中年人的眼睛比年轻人的要细小，而且眼睛和嘴的周围有细小的皱纹，男人的脸部块面分明，女人的脸则稍微丰满些。



老人：老年人脸部的骨骼较为凸出，女人稍微丰满些，口、眼、鼻四周都有很明显的皱纹，肩部较窄，若再画上拄着拐杖就更显老了。

1.3 绘画工具的选择

目前绘制卡通漫画的方法有两种，一种是传统的绘制方法，使用工具手绘，然后扫描到电脑里，利用相关软件进行上色和处理；另外一种就是利用数码工具直接在电脑上绘制，可以分为三种绘制方法，分别是鼠标绘画、数位板绘画和液晶屏数位板绘画。

1.3.1 传统工具

绘制手绘漫画需要经过草图、清稿、勾线等一系列步骤，所需要的一些传统工具有纸、笔、墨水、尺、网点处理工具等。

纸张

常用的纸张有原稿纸和网点纸。漫画用原稿纸有A4和B4两种。在日本，B4用于商业杂志投稿，A4用于绘制同人志。



原稿纸：原稿纸是漫画专用纸，吸水耐用而且很厚，经得起反复渲染，自身有用到排版的格子设计，分为出血框、安全框、尺寸框。这种纸可以用来绘制草稿并进行描线。

网点纸：网点纸也叫网纸，从材料上分为纸质网、胶网纸等。胶网自带黏合面，纸网则需要用胶水粘贴，胶网的价格一般比纸网贵。

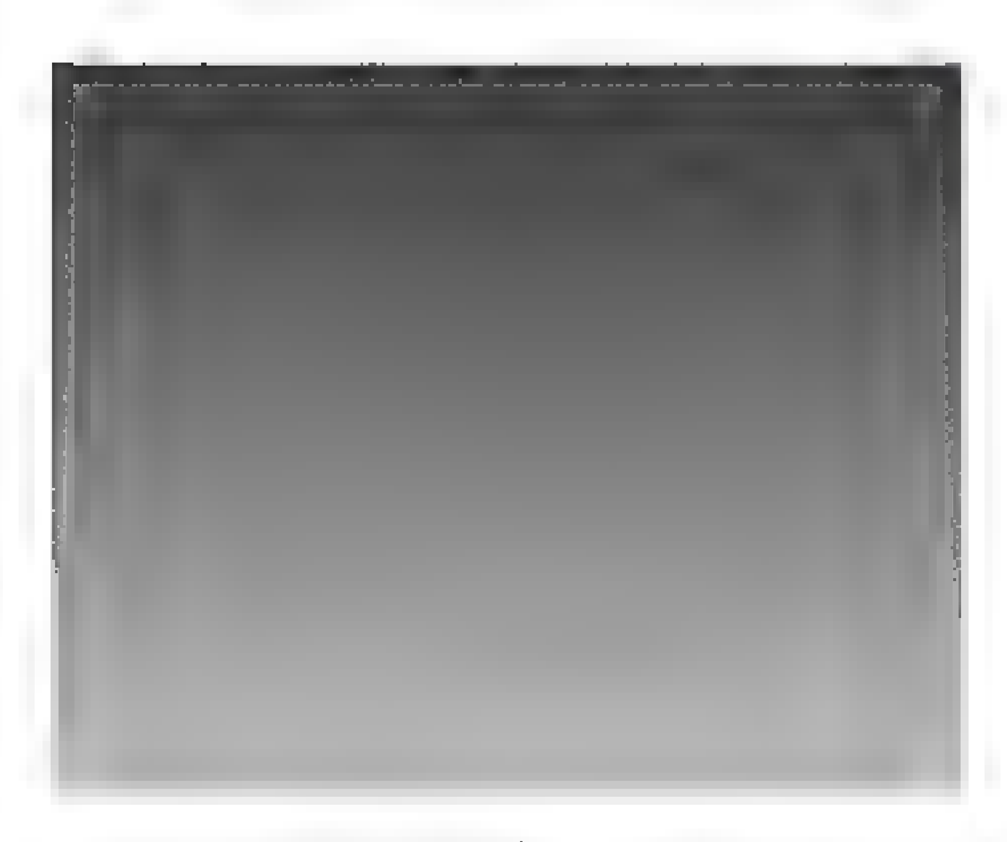




透明胶网：透明胶网以透明不干胶片为介质，成本相对较高，但不需重复描线，使用简便。用薄纸（如信纸）在原稿上用细钢笔描出所需贴网点区域的轮廓。

不透明纸网：不透明纸网介质为无黏性的透明胶片，成本、效果适中，可反复使用。需结合复印机使用，操作相对比较麻烦。

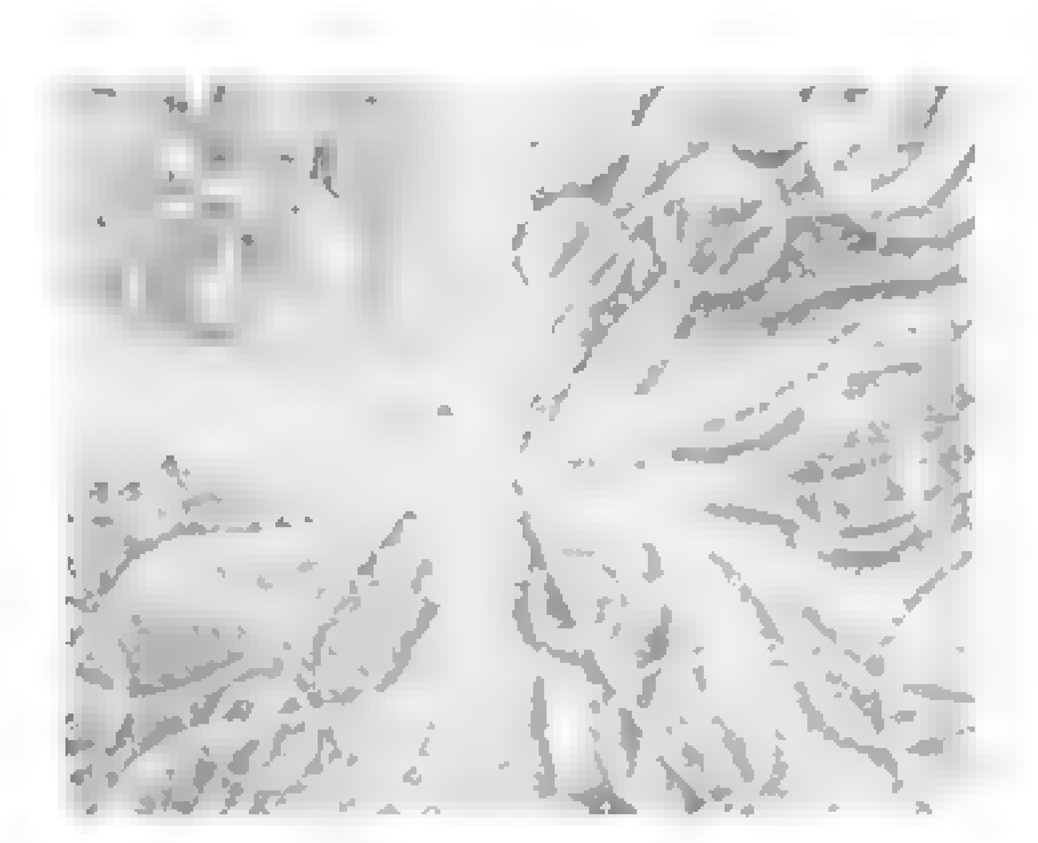
根据网纹将网点纸分为以下6类：



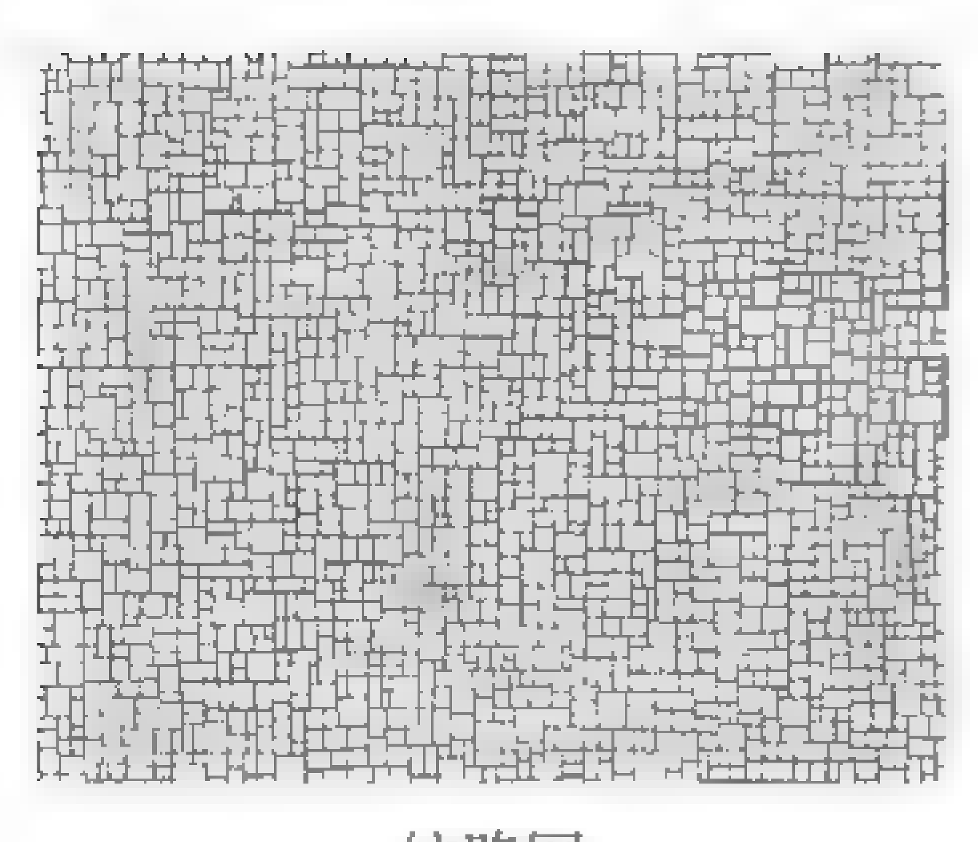
渐变格网



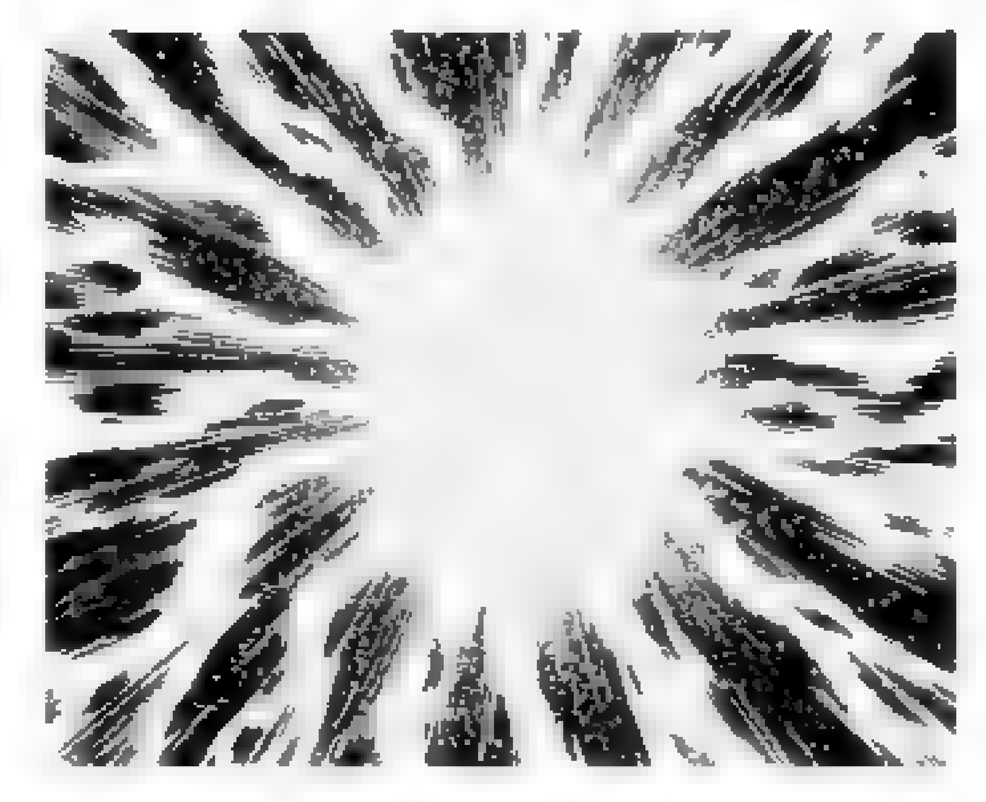
普通平网



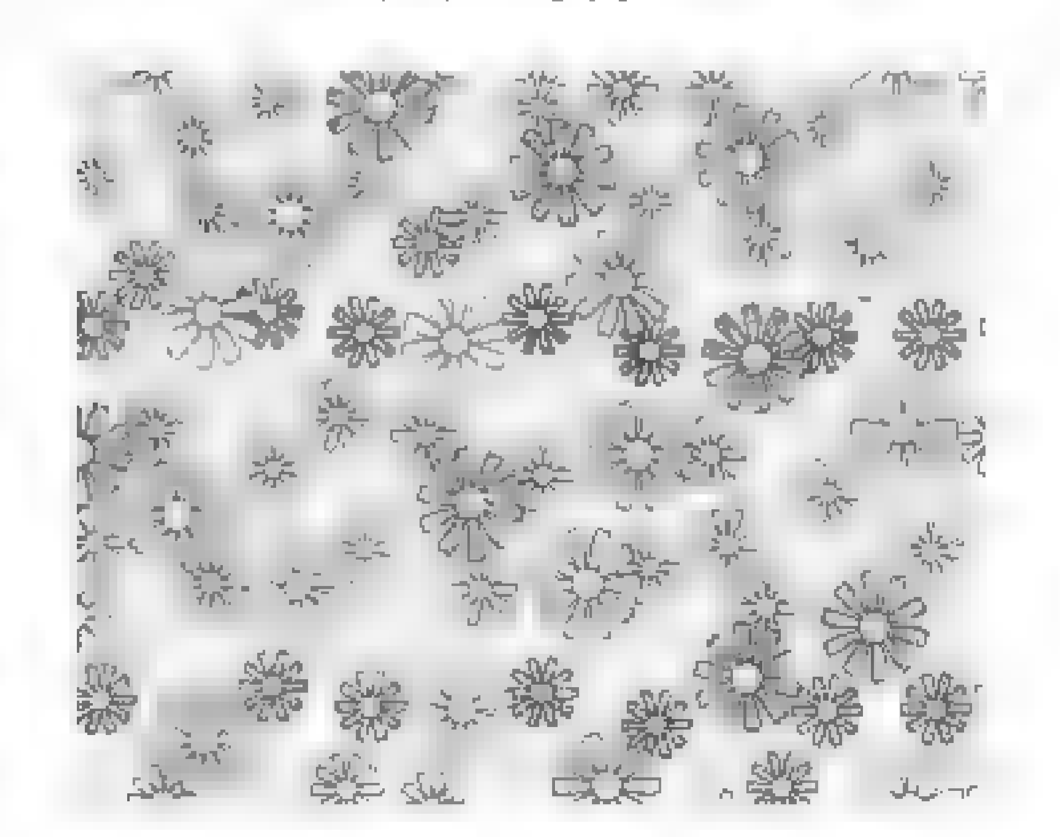
泡泡气氛网



纹路网



闪光气氛网



小花图案网

①渐变格网：表现纹理的明暗，也可用于表现气氛。
②普通平网：常常用来表现阴影。
③泡泡气氛网：用于表现梦幻的恋爱气氛。
④纹路网：常表现物体的纹路和质感。
⑤闪光气氛网：表现紧张剧烈的情感和气氛。
⑥小花图案网：常表现布料的花纹。

画笔

一幅成品画需要经过很多工序，需要用到的笔也有很多，例如，铅笔、蘸水笔、毛笔、马克笔等。

蘸水笔：用来上墨线。蘸水笔的种类比较多，可以根据所绘制内容的不同选用不同粗细的蘸水笔。蘸水笔由笔尖和笔杆两部分拼接而成，并且可以拆换笔尖。







硬G笔尖弹性很强，圆笔尖适合绘制很细的线条。

D型笔尖弹性小，较易控制线条的粗细变化。

学生笔尖弹性小，绘制的线条较细且较均匀。

小圆笔尖最细，适合绘制较精细的细节部分。

另外，自动铅笔、针管笔、鸭嘴笔、毛笔、马克笔等都是比较常用的画笔工具。



绘制草图最好选用笔尖较细的自动铅笔。

针管笔出墨稳定，适合绘制细节，有一次性和上墨两种类型。

鸭嘴笔用于绘制框线。可通过调节旋钮绘制出粗细不等的直线。

毛笔用于大面积的涂黑或者上色。

马克笔用于书写拟声词或者上色。



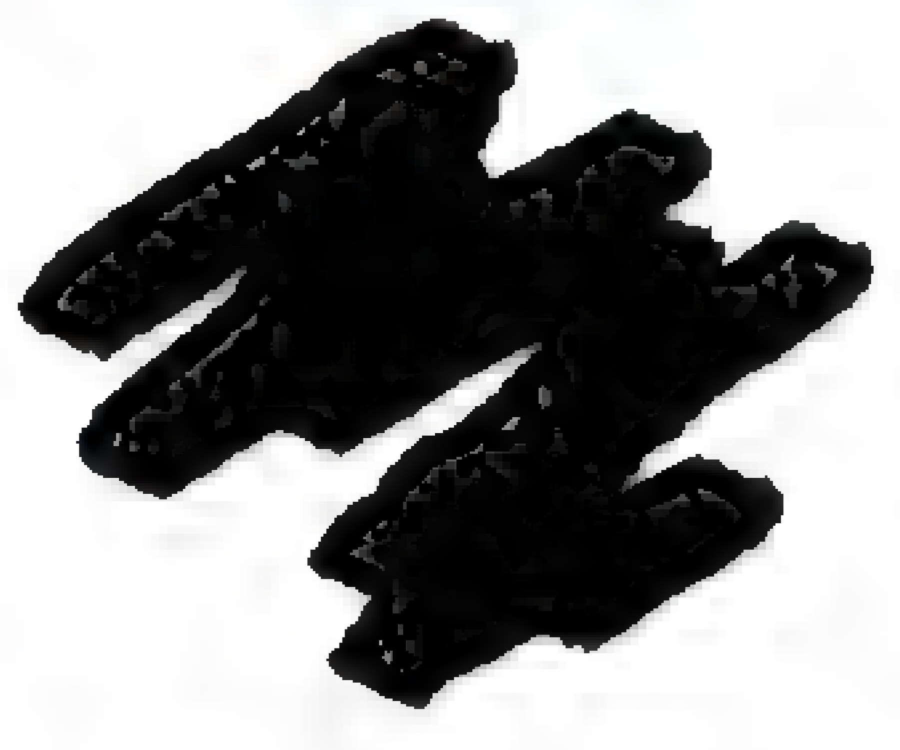
墨水





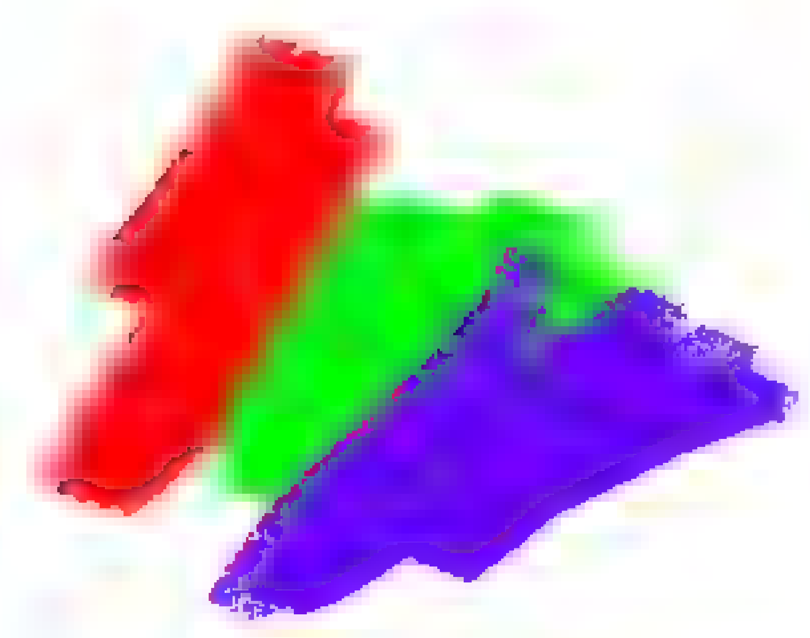
耐水性墨水：漫画中专用于勾线或书写的墨水，特点是遇水不会溶化，流动性、墨浓度、附着力以及耐晒指数极高。





水溶性墨水：可掺水调出不同的浓度，具有良好的渗透性和可变性，涂黑时使用，也可以用墨汁代替。



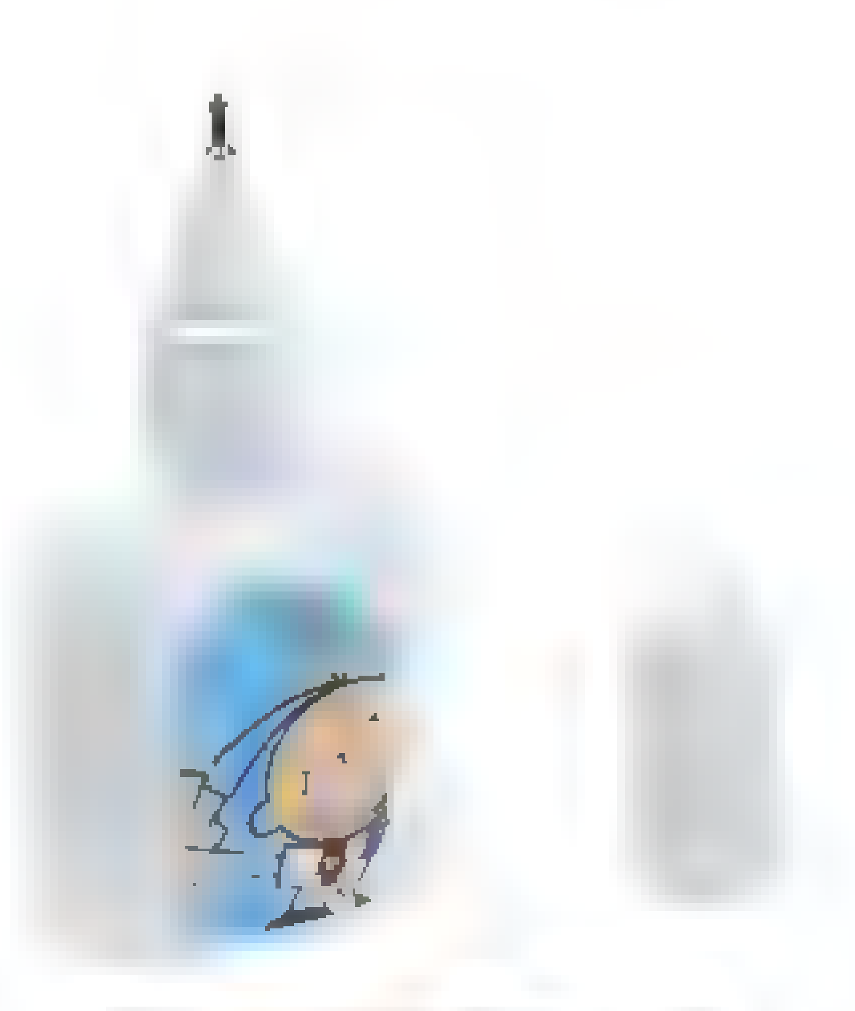


彩色墨水：可分为速干性和耐水性两种彩色墨水，性质和黑色墨水是一样的。





白色墨水：可分为水溶性和耐水性两种白色墨水，水溶性覆盖性低，而耐水性白色墨水主要是修正墨水，覆盖性强。





修正液：大面积修正就需要白色墨水，而精修使用修正液会很方便，笔形的设计也很好用。

橡皮擦



普通橡皮擦：最常见的橡皮擦，可以大面积地擦去铅印。

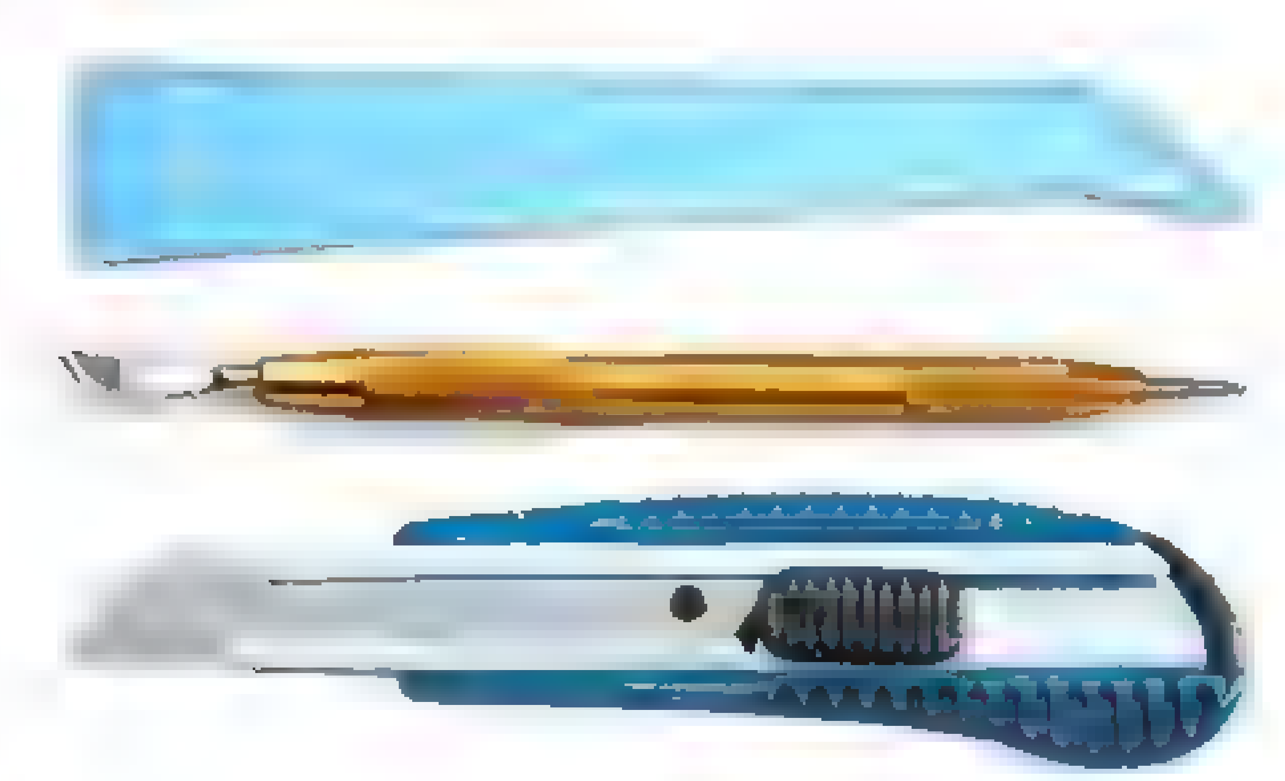
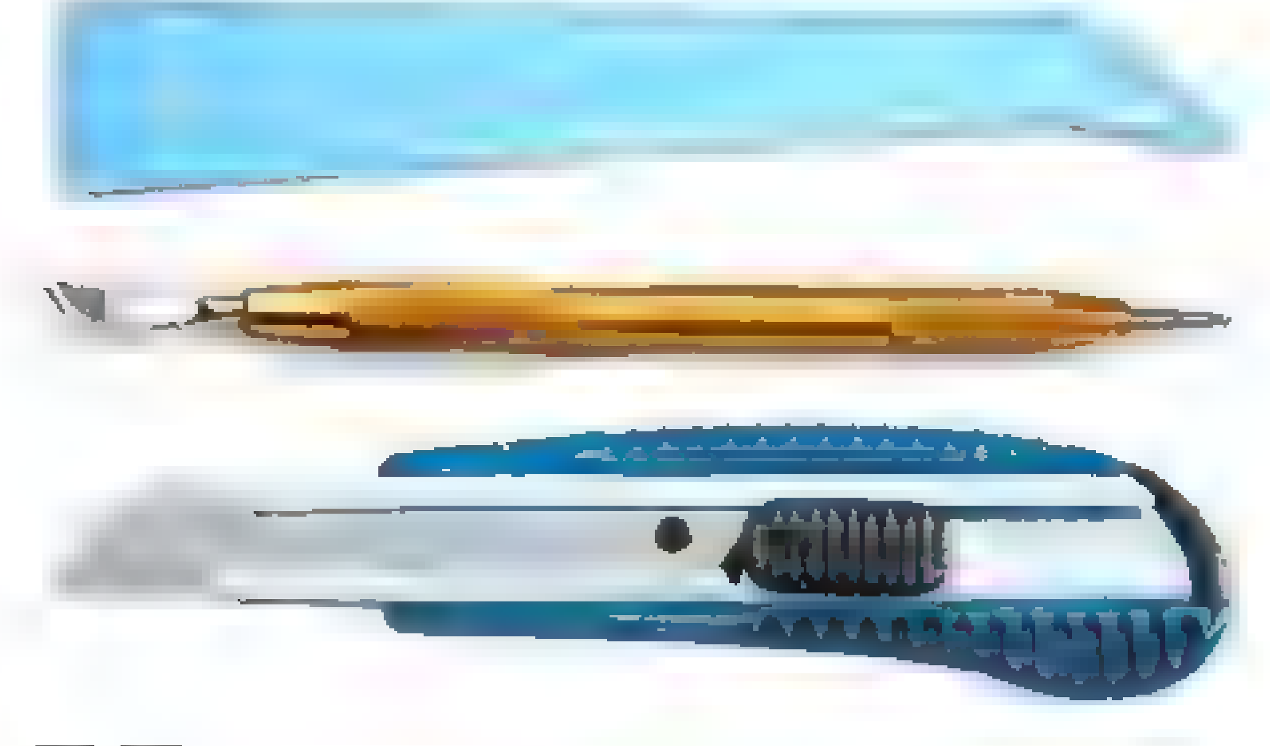


花橡皮擦：样式漂亮，但材质较硬，不易擦除。



可塑美术橡皮擦：材质比较软，可塑性及黏着性强。

网点处理工具

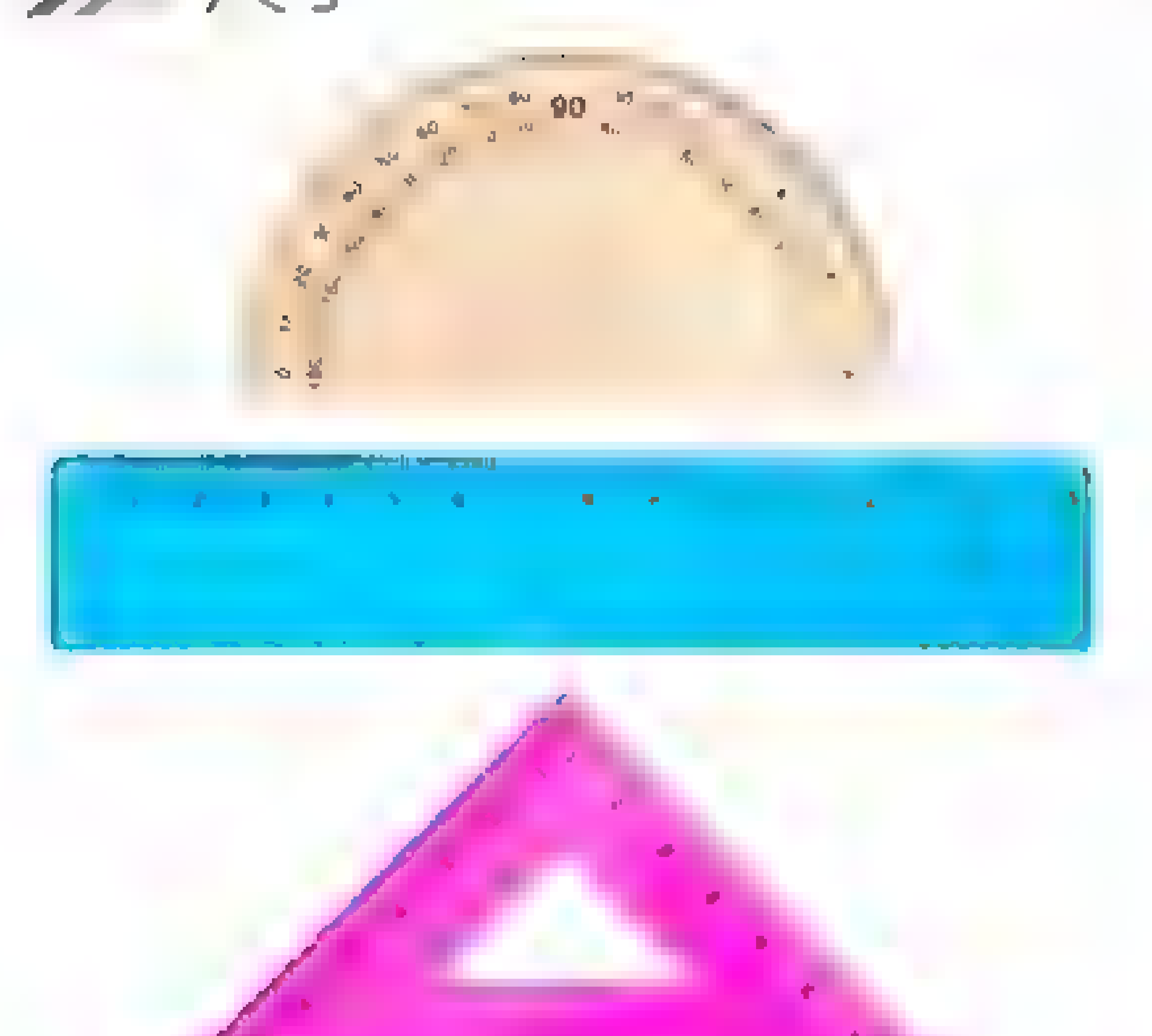



压网刀：贴网点时用于挤出黏合面的气泡。

刮网刀：用于切割或削刮网点纸。

美工刀：除了削铅笔外也可用于制作网点效果。

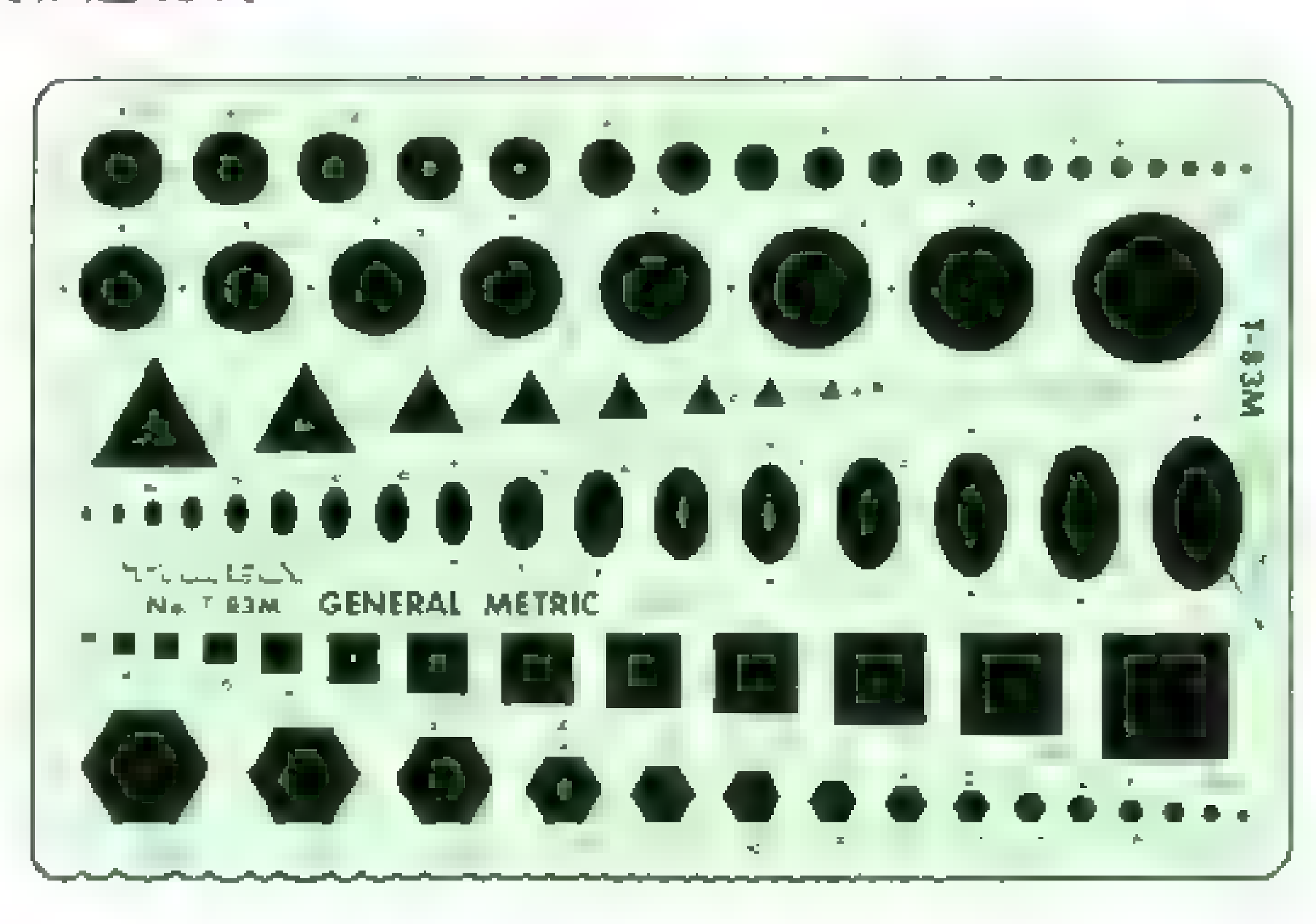
尺子



普通尺子：可互相配合绘制出平行线、直角线和速度线。



云形尺：尺子内部有很多弯曲的空槽，用于绘制各种复杂的曲线。



模板尺：模板尺的用法和云形尺一样，用于辅助绘制形状固定的几何体。

1.3.2 数码工具

随着科技的高速发展，计算机已经得到广泛的应用，在漫画界，绘制方法不仅仅局限于在纸上作画，漫画设计进入了无纸化时代。数码绘画的方法有鼠标绘画、数位板绘画等，下面来看看数码绘画需要一些什么工具。

数码绘画所需的配置



电脑

电脑是数码绘图最基本的工具，可以使用鼠标进行单独绘制。建议最好使用台式机器，显示器内存至少在512MB以上。



数位板

数位板又叫手绘板，是数码手绘工具中最重要的一个硬件，可直接安装驱动并配合绘图软件进行绘画，是漫画家最常用的数码工具。



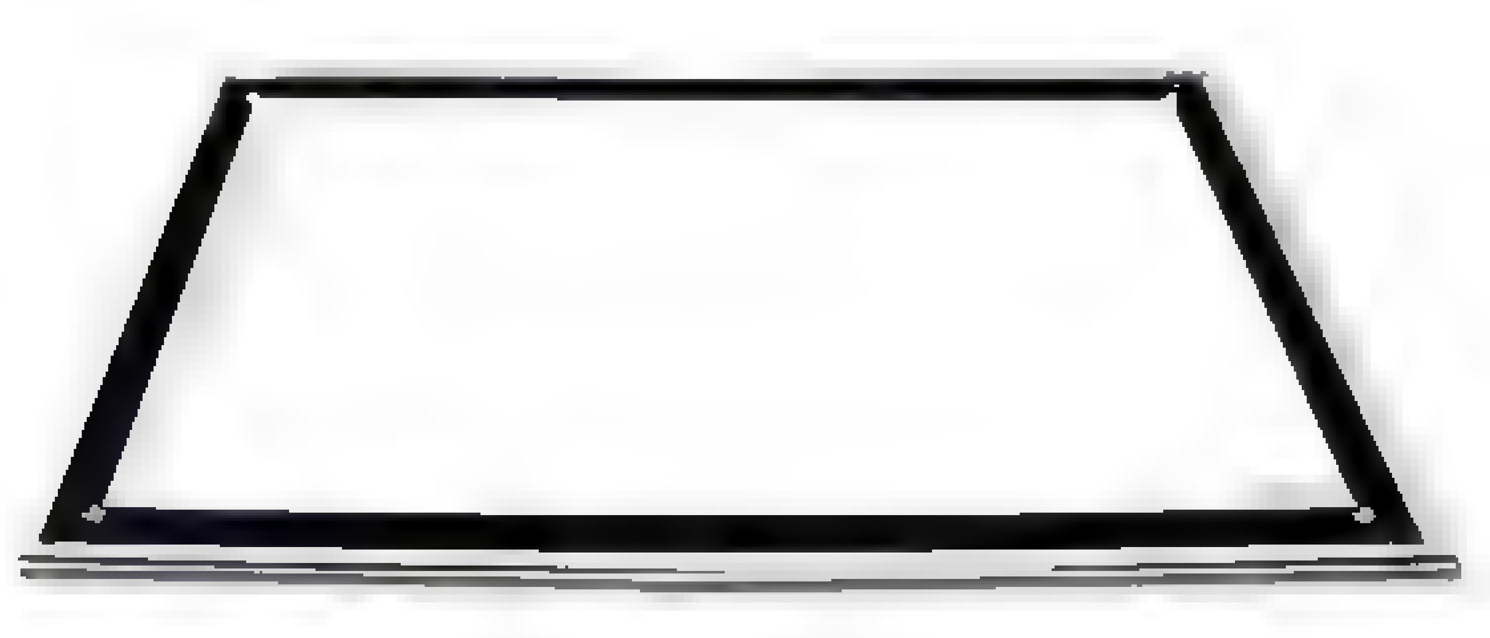
扫描仪

扫描仪是一种外部设备，可以将纸上的原画扫描到电脑中，再利用相关软件进行上色处理，是职业漫画家所需要的绘画机器之一。



液晶屏数位板

液晶屏数位板改变了传统数位板的绘画模式，可在屏幕上进行绘画，目前也正在普及使用。



拷贝台

拷贝台是制作漫画、动画时的专业工具，动画家可以用来绘制分解动作（中间画），漫画家可以用来将草稿描绘成正稿，并且可以方便网点纸的使用。

>>> 绘画软件

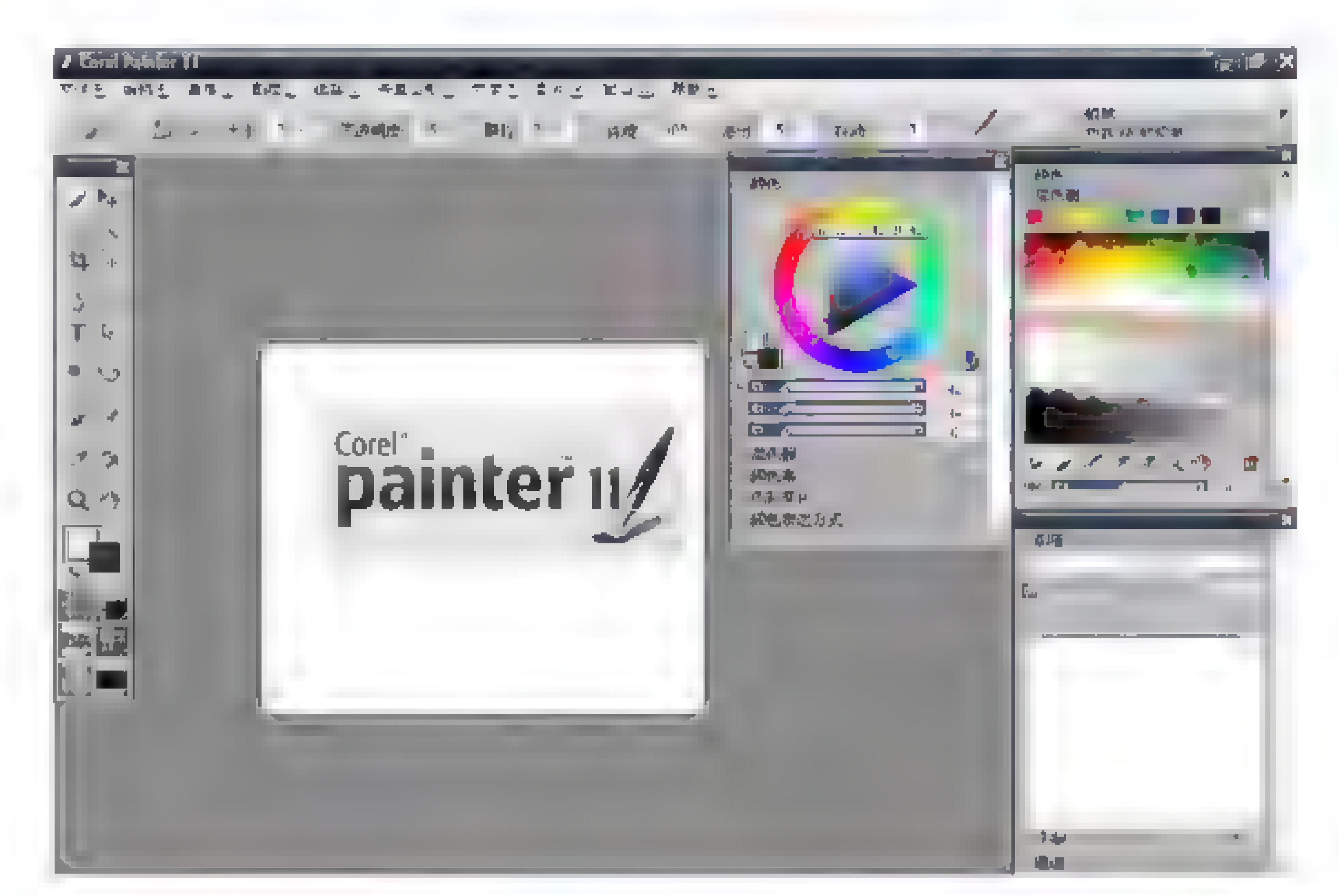


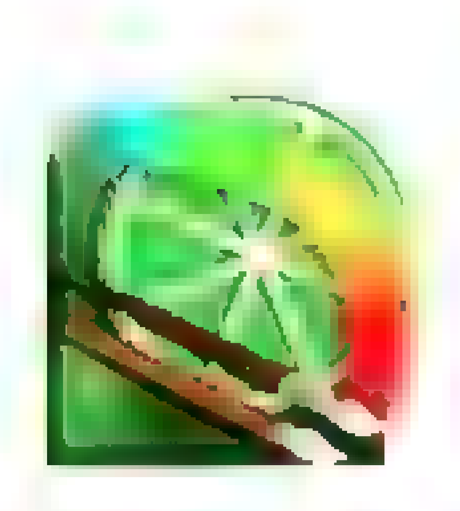
Photoshop图像处理软件是目前最流行的图像处理软件之一，拥有强大的图像处理功能，也可进行漫画绘图等。





Painter是顶级的仿自然绘画软件，自带多种仿自然画笔，可以绘制出绚丽多彩的图案，是绘画者的首选软件之一。





SAI是一款小型的绘画软件，许多功能相对于Photoshop更加人性化，可以任意旋转、翻转画布，缩放时反锯齿，绘制出来的线条流畅且有修正功能。



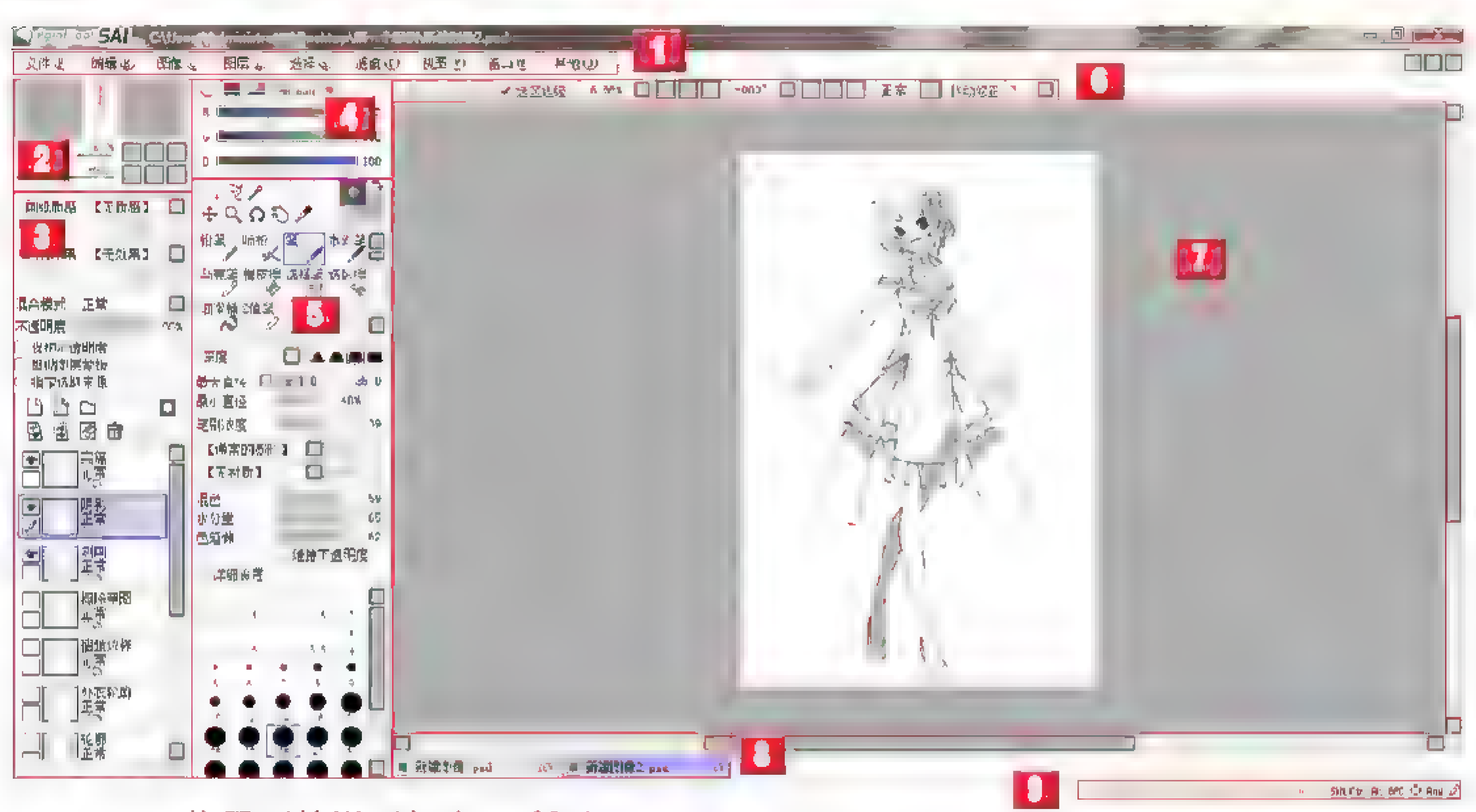
1.4 SAI绘画快速入门

本书的主要绘画软件是SAI，下面就来学习SAI软件的一些基础操作与常用功能。

1.4.1 SAI的操作界面

对于使用过其他绘画软件的用户来说，SAI软件的上手就非常容易，因为一些软件的用法是相通的。但是面对使用数码工具绘画的初学者来说，SAI软件直观易懂的功能与清晰简洁的界面也是很易掌握的。

操作界面与各个工具栏



SAI工作界面的说明如表1.1所示。

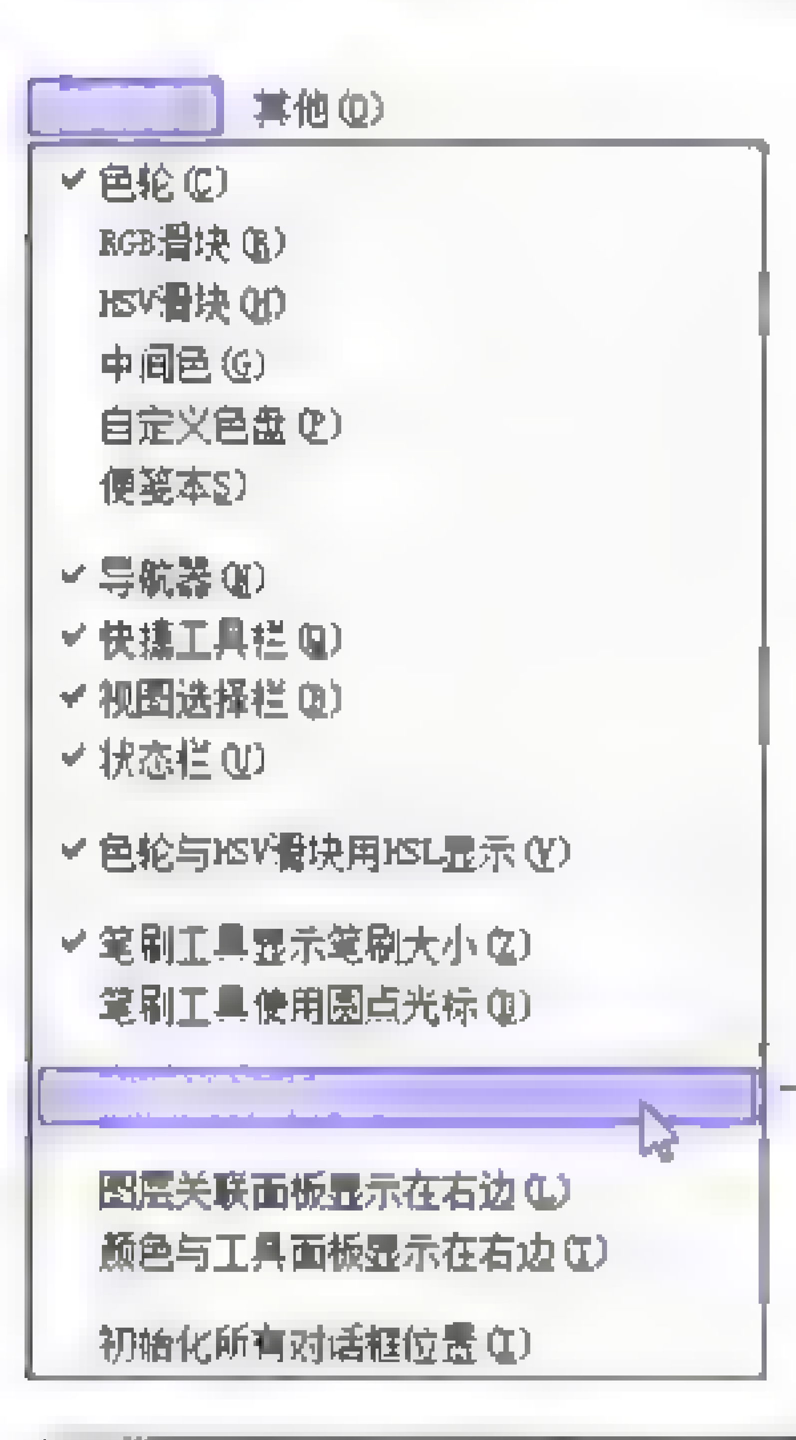
表1.1 SAI工作界面的说明

标　号	名　称	介　绍
1	主菜单	在这里有9个菜单项，包括项目编辑、画面的设定、滤镜、帮助等各种最基本的功能。
2	导航器	在这里可以观察画面的整体情况，另外，还可以在这里调节画布的缩放倍率与旋转角度。
3	图层面板	除了可以观察图层构成、创建图层、利用图层组对图层进行管理外，还可以对各图层进行详细的设定。
4	色彩面板	选取绘画色彩的地方，色彩的选择方法一共有6种，另外，还可以在这里保存常用的颜色。
5	工具面板	这里包括绘画时必不可少的各种编辑工具与上色工具，每种工具都可以进行单独的详细设定。

续表

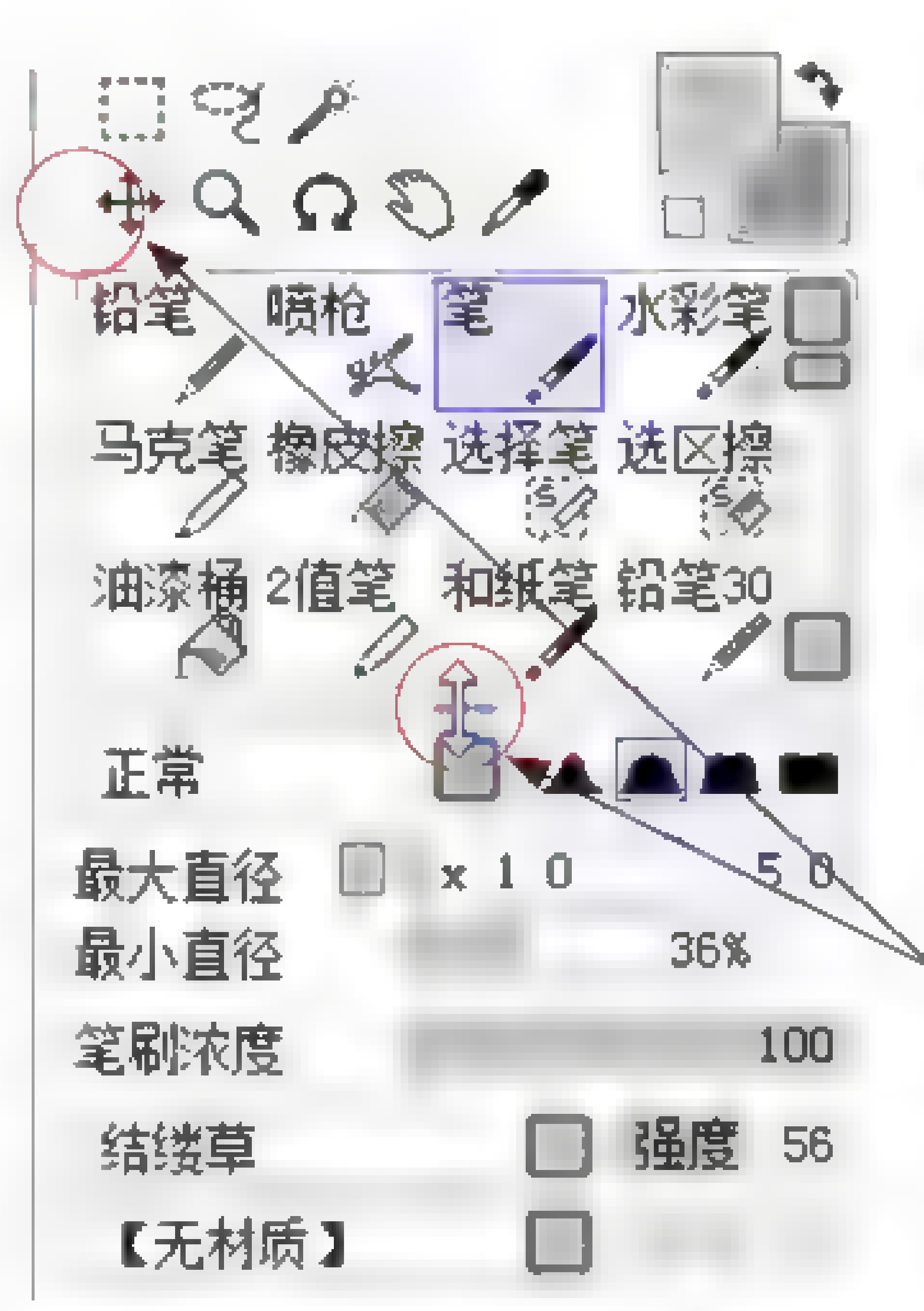
标 号	名 称	介 绍
6	快捷工具栏	包括取消选择区域、选区反选、撤销、重做等使用比较频繁的功能。
7	主视窗	整个软件中最为重要的一个区域，用于制作图像的主要空间，可以在这里进行绘制与上色等操作。
8	视图选择栏	当同时打开多个文件时，可以在这里对不同的画布进行切换，当前正在使用的文件会用紫色表示。
9	状态栏	在这里可以确认电脑的CPU以及内存的使用负荷，在其右侧还会显示一些特殊按键的使用情况。

界面的个性化设置



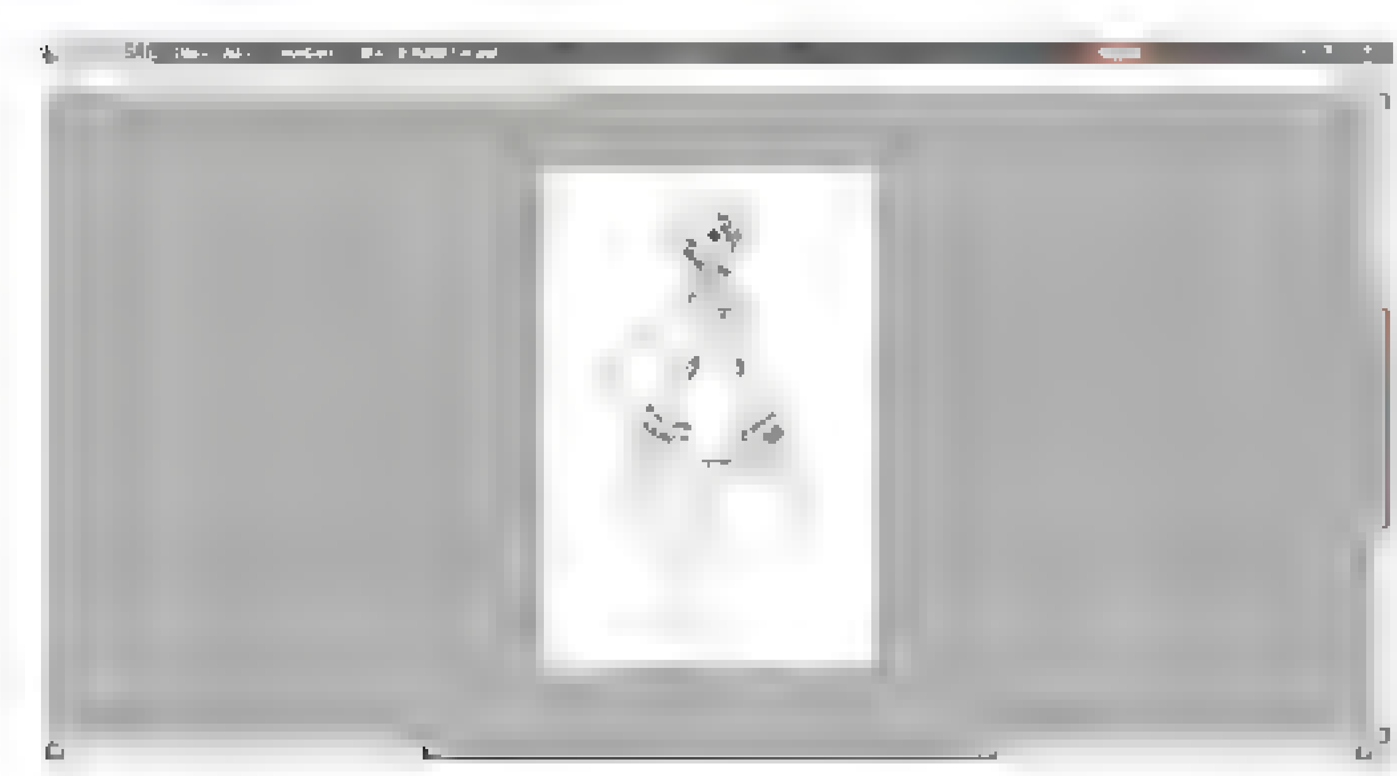
各个面板的隐藏与显示：在“窗口”菜单中可以对各个面板进行隐藏和自定义设置，使用快捷键Tab可以快速进入全屏模式。

这里有三种方式可以调节面板。

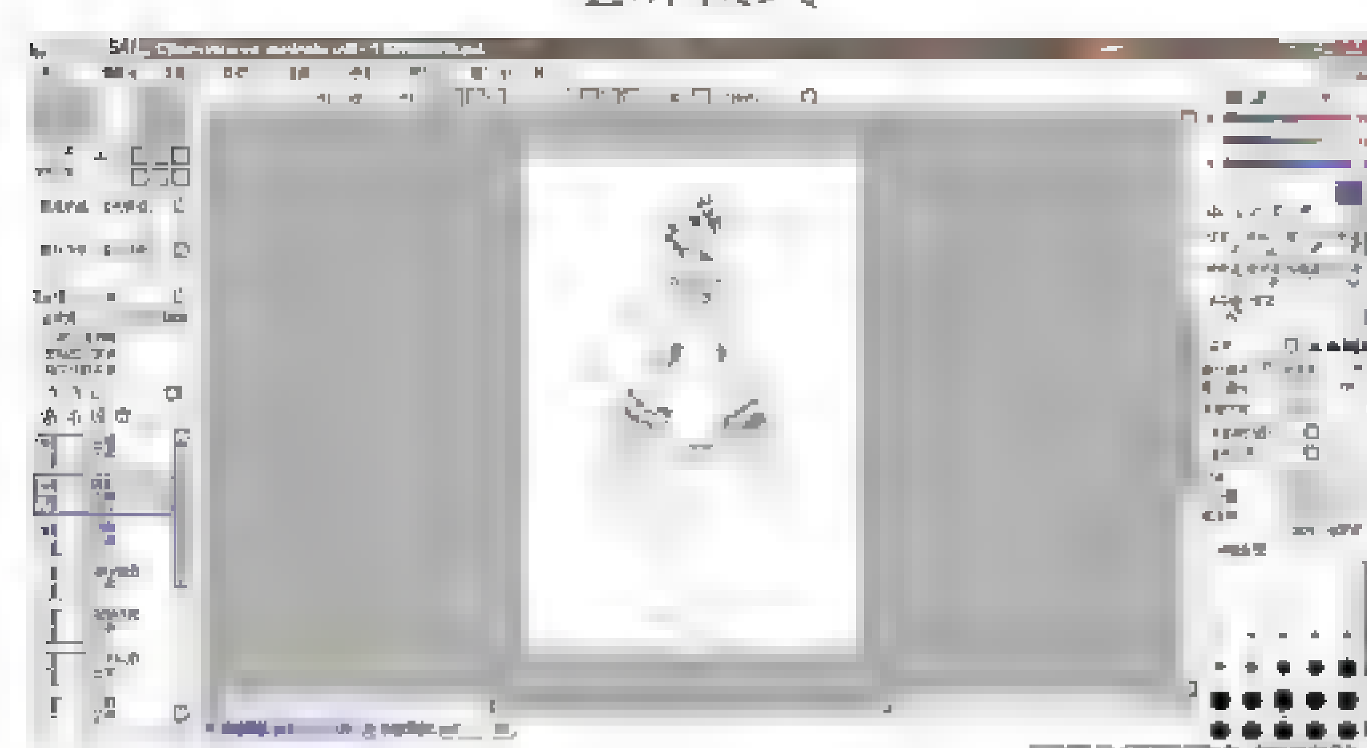


如何调整面板大小：在导航器的最下方与图层面板的侧面都可以看到分界线条，拖动这些地方即可对面板的长度或宽度进行调整。

这两处均可拖动，以调节面板大小。



全屏模式



颜色和工具面板显示在右边

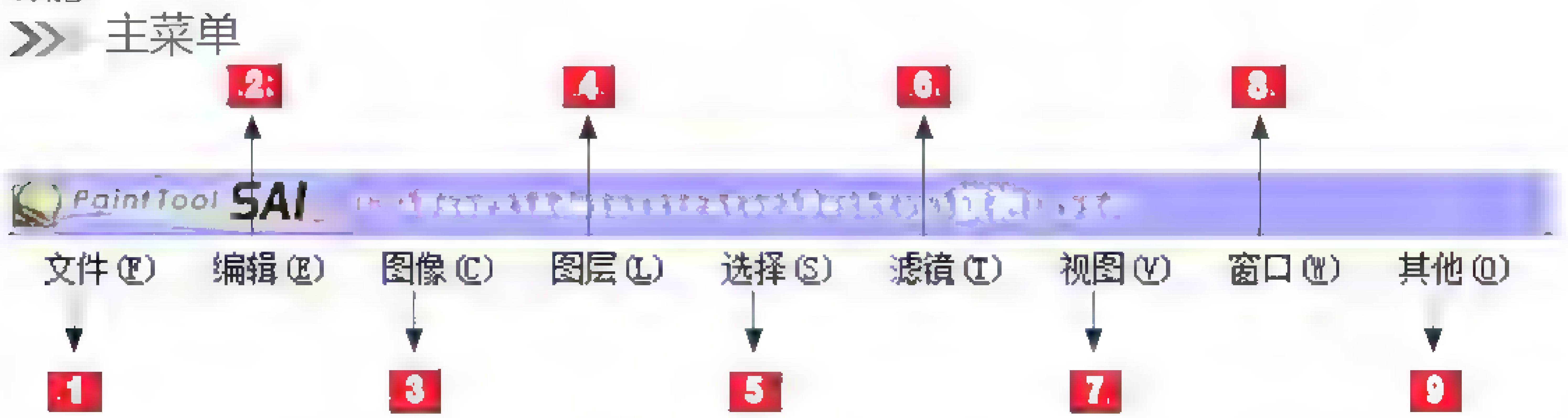
混色 15
水分量 0
色延伸 26
维持不透明度
详细设置
绘画品质 3
边缘硬度 0
最小浓度 0
最大浓度笔压 100%
笔压 硬<=>软 100
笔压：浓度 直径 混色
画纸质感 【无质感】
【无质感】
画材效果 水彩1
水彩2
画布
画用纸

面板中参数的详细设置：单击图层中的“画纸质感”下拉按钮并在工具面板中选中“详细设置”复选框，就可以对其进行更加详细的设置。

1.4.2 SAI各个面板的主要功能

SAI软件中每个面板都有其各自存在的意义与功能，下面将详细介绍各个面板的主要功能。

主菜单

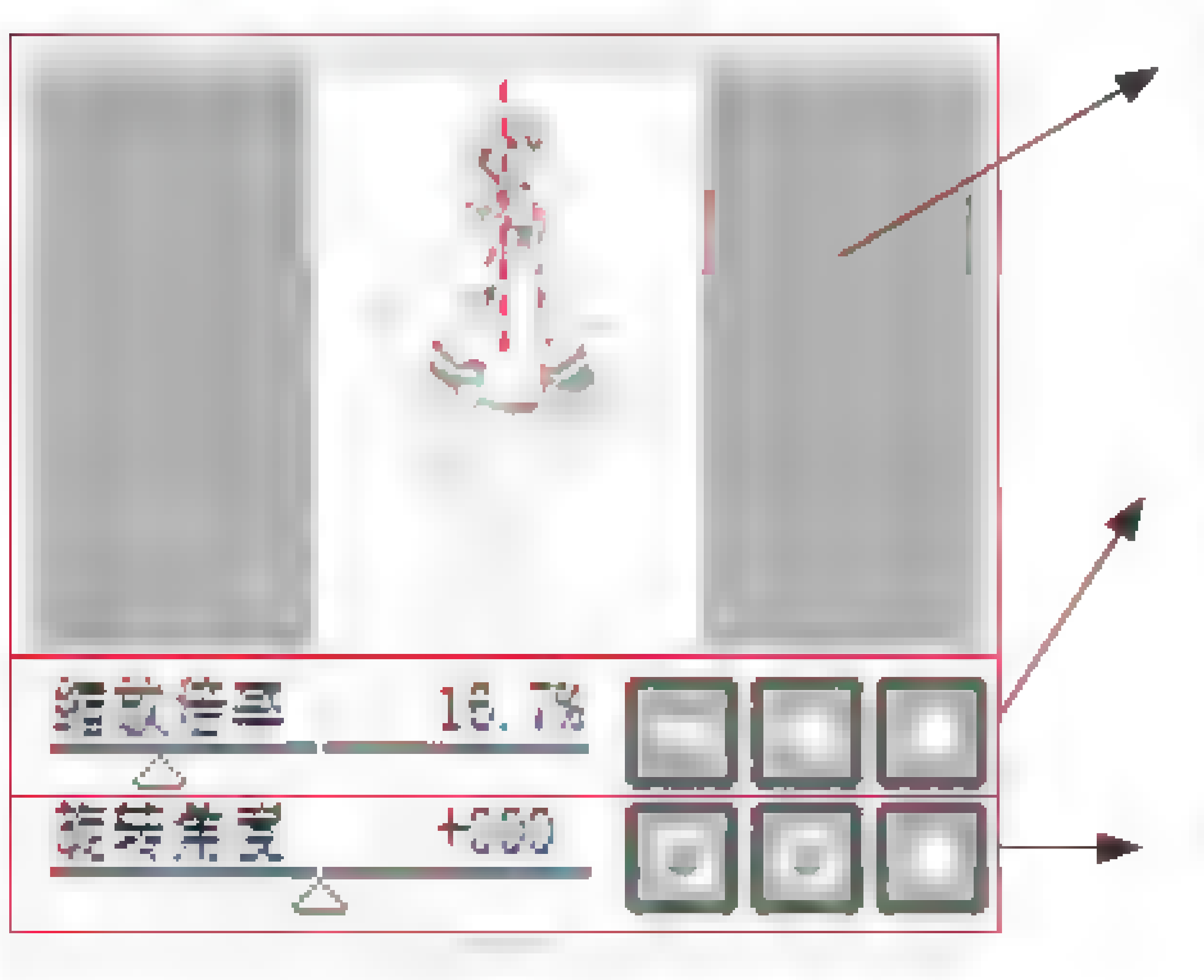


主菜单中各菜单命令的说明如表1.2所示。

表1.2 各菜单命令说明

标号	名称	介绍
1	文件（F）	包含新建画布、打开文件、保存数据等与文件管理相关的项目。
2	编辑（E）	包含撤销、重做、复制、粘贴等基本的编辑功能。
3	图像（C）	在这里可对画面的分辨率、尺寸、方向等进行设定，可以改变画布的大小。
4	图层（L）	可以使用对图层进行编辑的各种功能，其中的一部分功能在图层面板中有快捷按钮。
5	选择（S）	可对当前选择中的区域进行操作，除了基本的取消、反转外，还可以扩大选区的像素。
6	滤镜（T）	在这里可以对特定的图层、图层组或者选区进行色调调整。
7	视图（V）	包括旋转角度与大小缩放等，可以对视图进行调节。
8	窗口（W）	可以进行与面板相关的各种设定，也可以使整个操作界面重新初始化。
9	其他（O）	除了可以查阅使用帮助外，还可以对工作环境与快捷键进行设置。

导航器

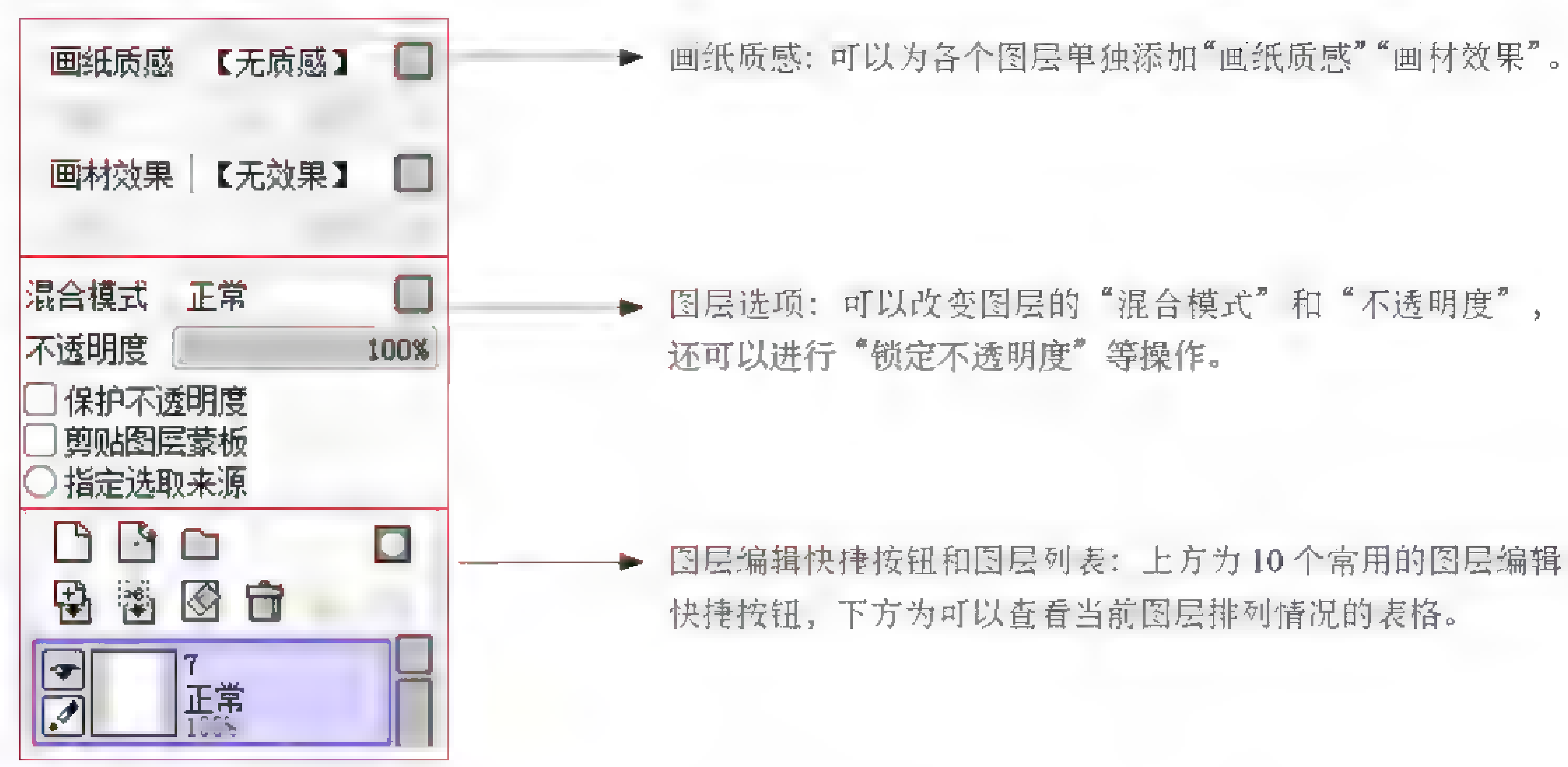


画面缩略图：可以观察画面的整体情况，红色的线框表示主视窗中所显示的画布区域，还可以通过拖动方框来改变显示区域。

缩放倍率：主视窗中画面的大小比例，可以通过“+”“-”按钮对大小进行调节，单击右侧的“ ”按钮可返回初始状态。

旋转角度：通过这里的滑块与按钮可以改变画面的倾斜角度，同样，单击“ ”按钮后即可复位。

图层面板

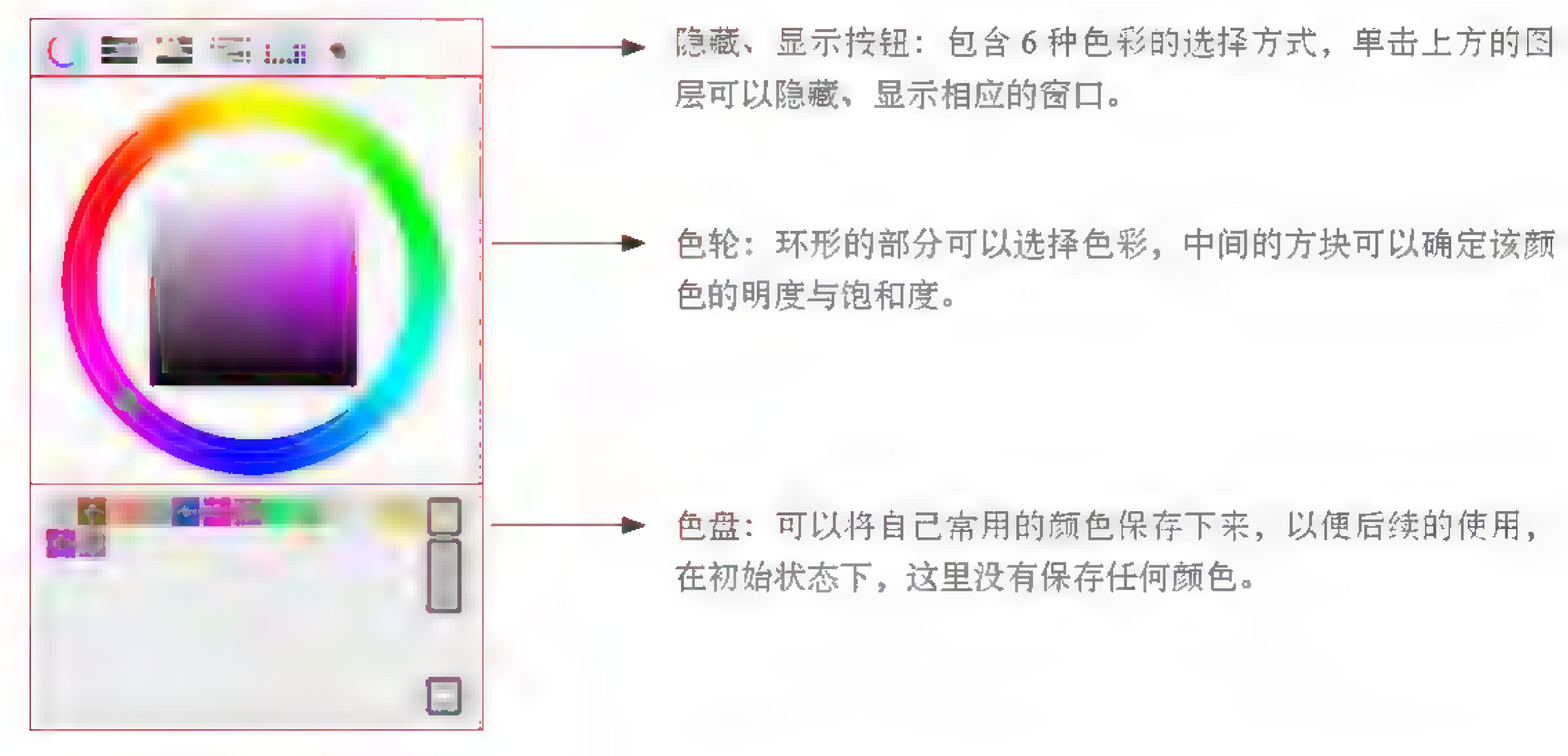


画纸质感：可以为各个图层单独添加“画纸质感”“画材效果”。

图层选项：可以改变图层的“混合模式”和“不透明度”，还可以进行“锁定不透明度”等操作。

图层编辑快捷按钮和图层列表：上方为10个常用的图层编辑快捷按钮，下方为可以查看当前图层排列情况的表格。

色彩面板

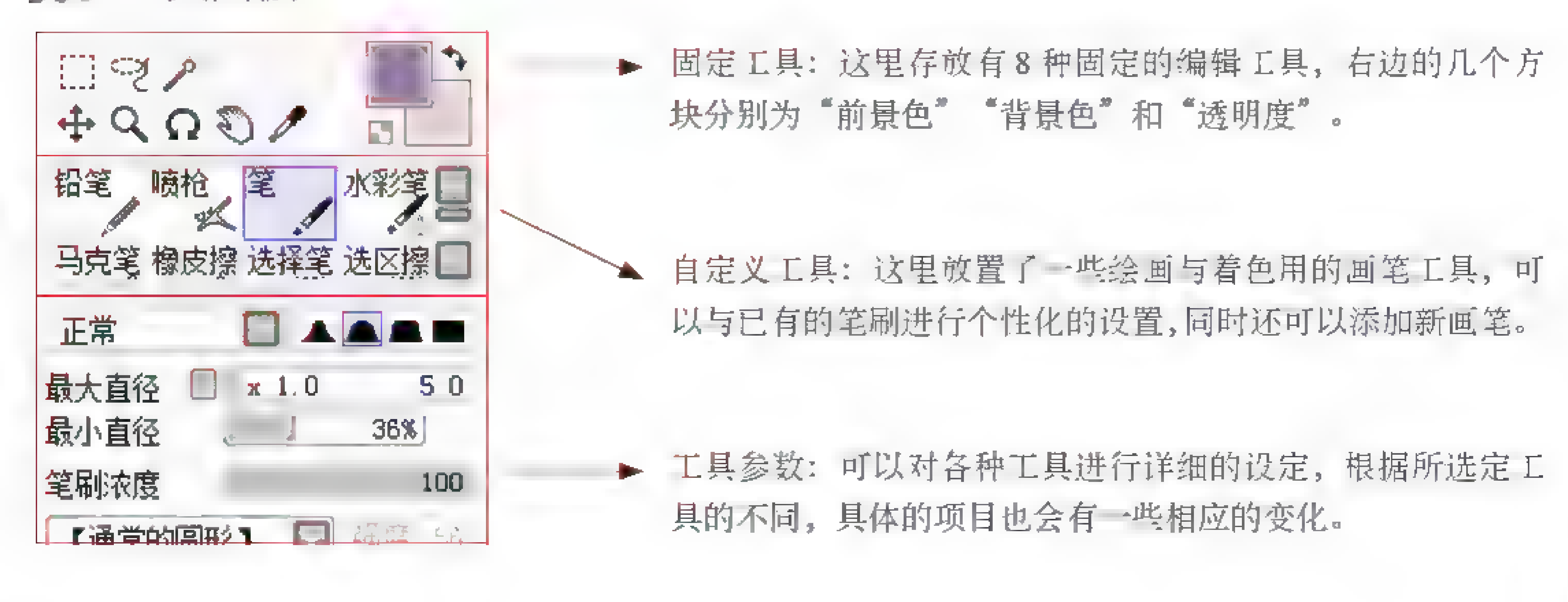


隐藏、显示按钮：包含6种色彩的选择方式，单击上方的图层可以隐藏、显示相应的窗口。

色轮：环形的部分可以选择色彩，中间的方块可以确定该颜色的明度与饱和度。

色盘：可以将自己常用的颜色保存下来，以便后续的使用，在初始状态下，这里没有保存任何颜色。

工具面板



固定工具：这里存放有8种固定的编辑工具，右边的几个方块分别为“前景色”“背景色”和“透明度”。

自定义工具：这里放置了一些绘画与着色用的画笔工具，可以与已有的笔刷进行个性化的设置，同时还可以添加新画笔。

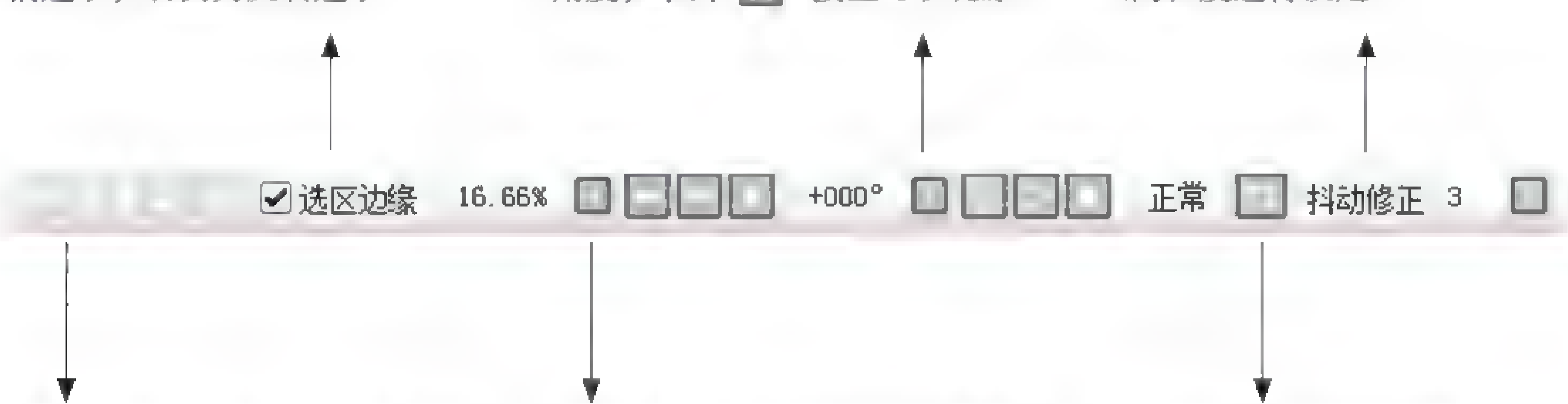
工具参数：可以对各种工具进行详细的设定，根据所选定工具的不同，具体的项目也会有一些相应的变化。

快捷工具栏

对选择范围进行操作：左侧为取消选取，右侧为反转选取。

旋转角度：可以设定画面的倾斜角度，单击按钮可以复原。

抖动修正：可以对于抖时自动修正的程度进行设定。

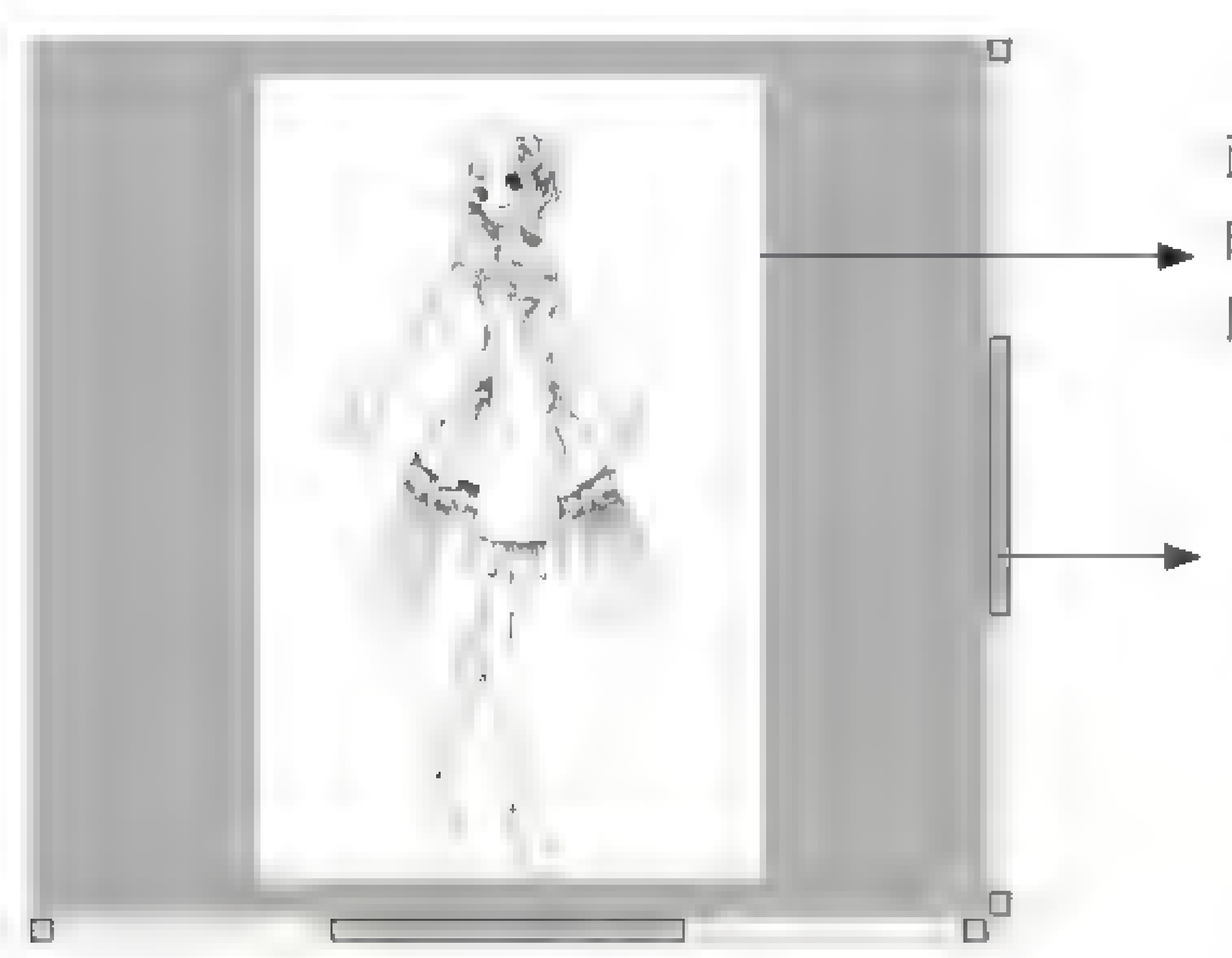


撤销、重做：回到上一步操作状态或者反之。

缩放倍率：可以调节主视窗画面的大小比例。

视图反转：单击该按钮可以左右翻转画布，再单击即可复位。

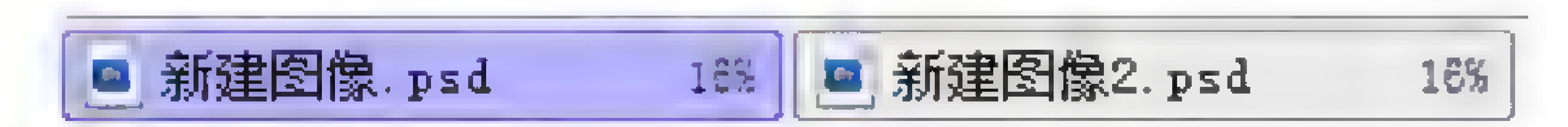
主视窗



画布：可以对图层进行着色的区域，所有与绘画有关的工作都是在这里进行的，可以通过快捷工具栏与视图菜单等来变更视窗的显示区域。

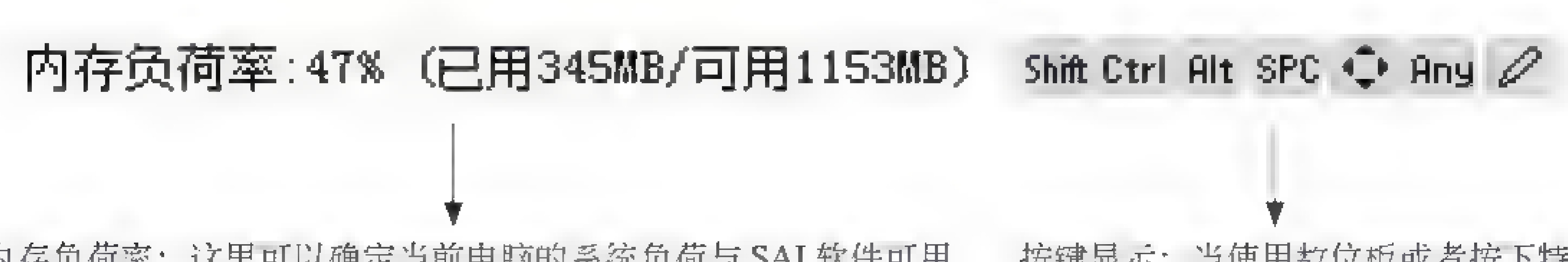
视图滑块：拖动右侧与下方的滑块可以移动画布的位置，当画布的面积比视窗大时，可以利用滑块将视窗移动到需要的位置。

视图选择栏



当前打开的图像文件：用于在多个图像文件中进行切换，紫色标签代表当前主视窗中正在显示的图像。

状态栏

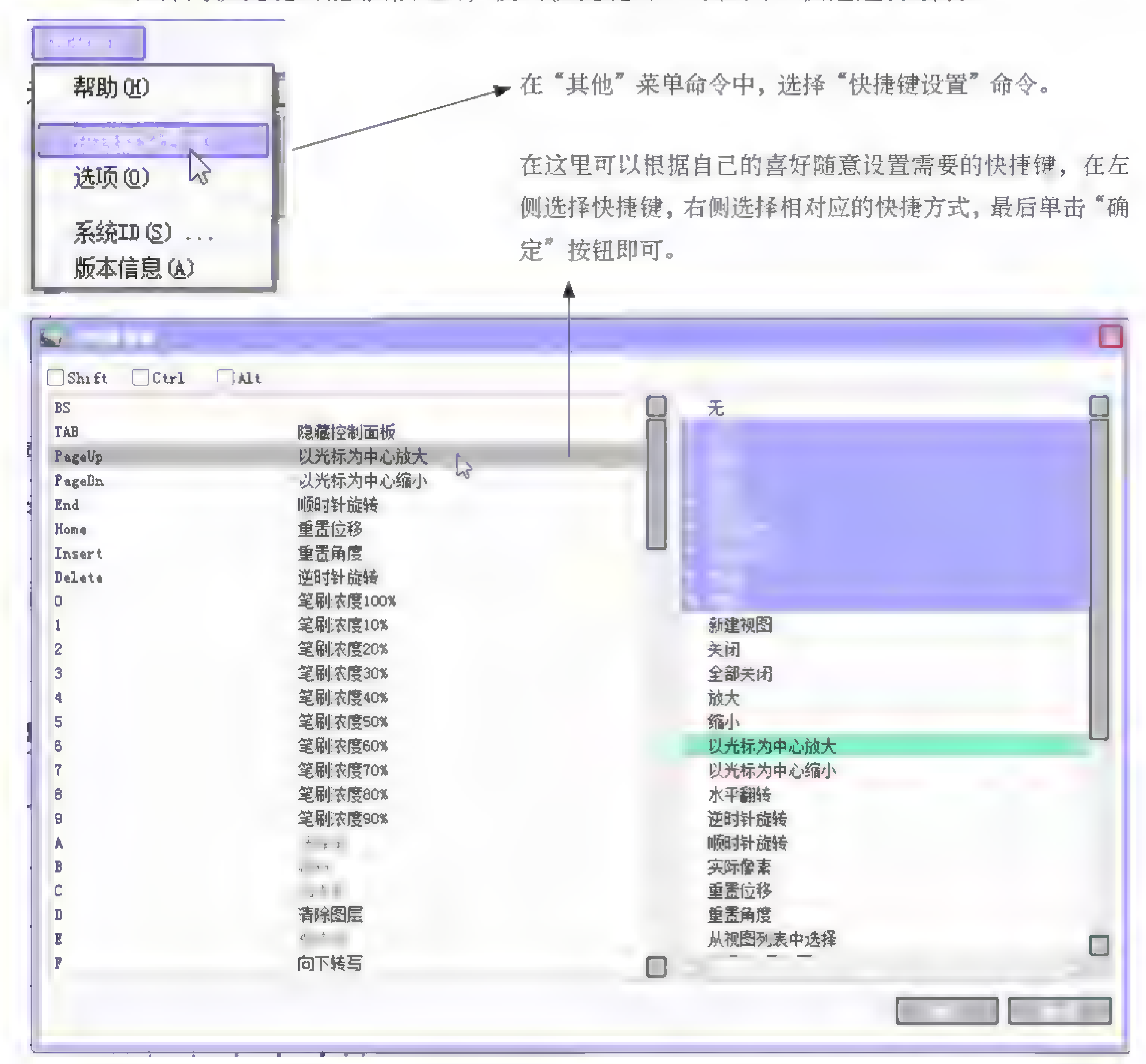


内存负荷率：这里可以确定当前电脑的系统负荷与SAI软件可用的内存容量。

按键显示：当使用数位板或者按下特殊按键后，对应的图标会亮。

1.4.3　SAI常用快捷键的设置

SAI软件的快捷键功能非常强大，使用快捷键可以方便用户快速进行绘制。



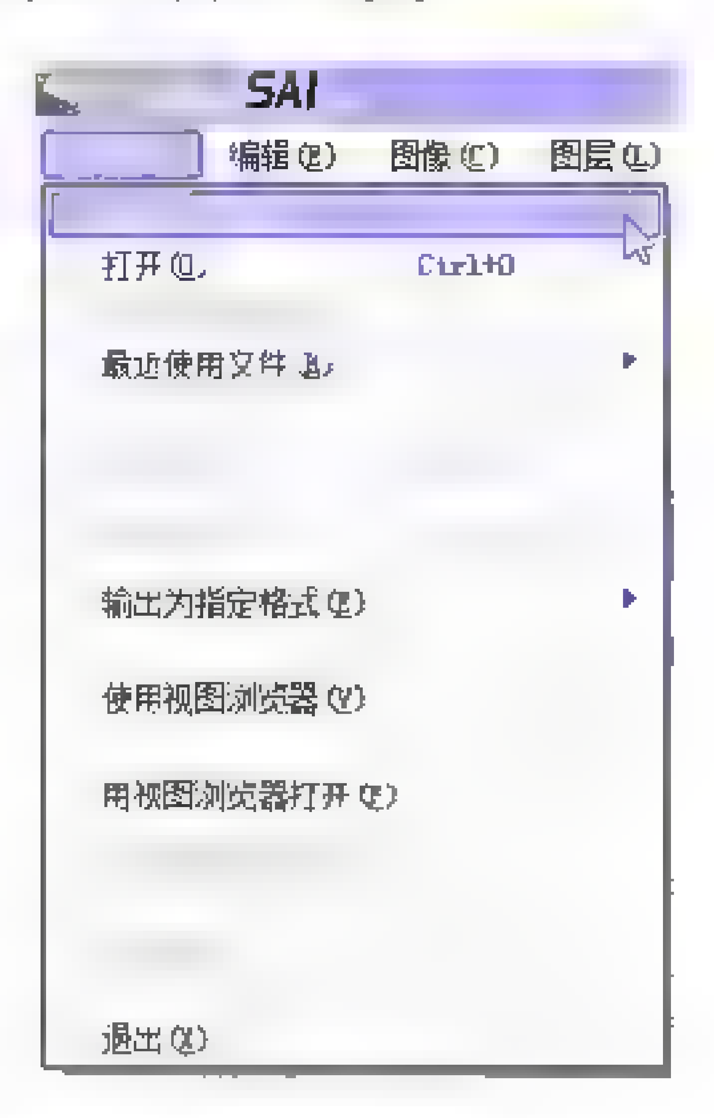
1.5　SAI绘制漫画的具体步骤

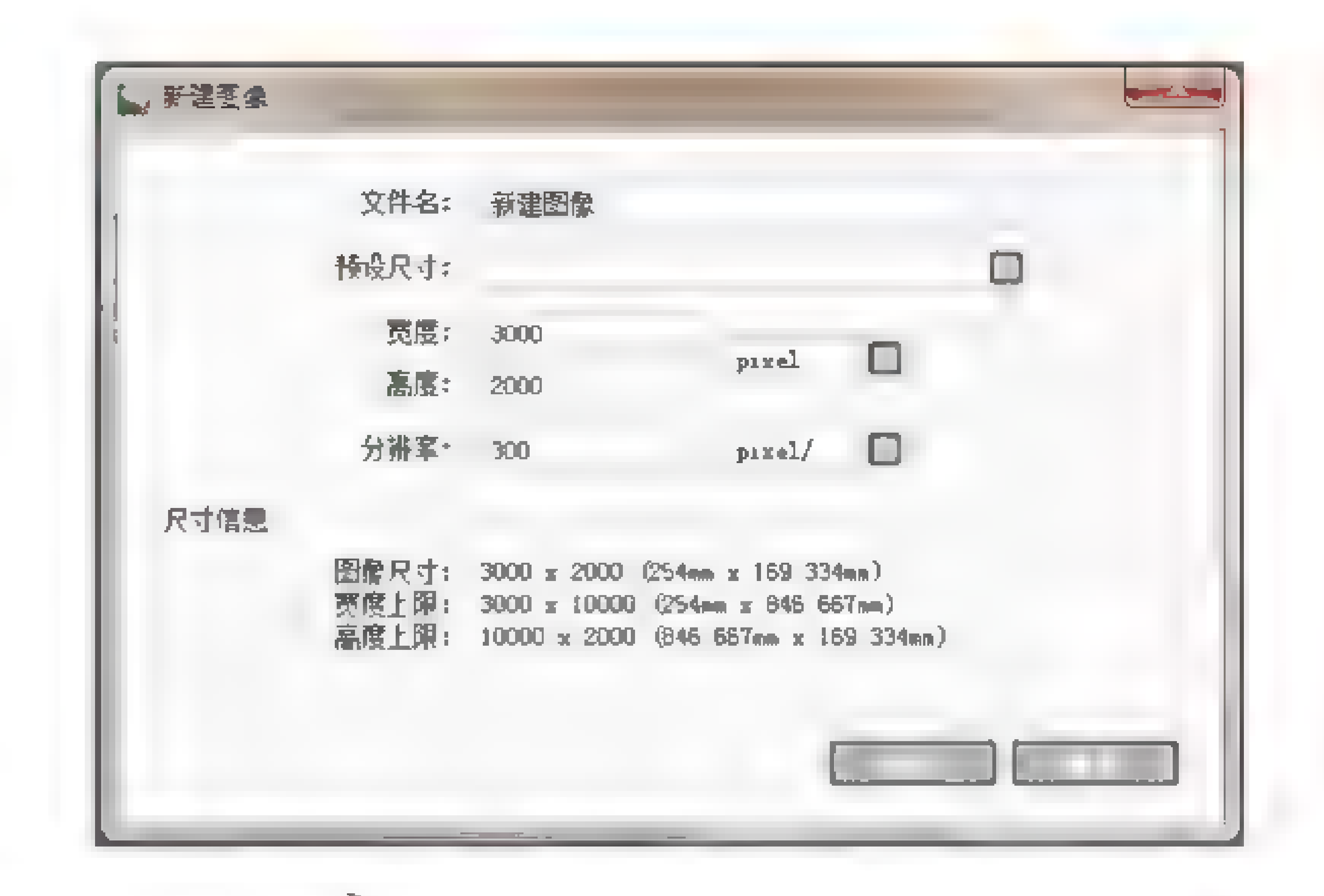
众所周知，在学习绘画的时候，每个人都是从临摹开始的，只有从临摹中获得技巧与灵感，才能更好地创作出自己的作品。

1.5.1　实战——漫画人物临摹

刚开始使用数码软件绘制漫画的时候，可以先选一个稍微简单的人物进行临摹，凡事由简到繁，要学会循序渐进。下面我们就来看看如何从临摹开始，绘制出自己的漫画偶像。

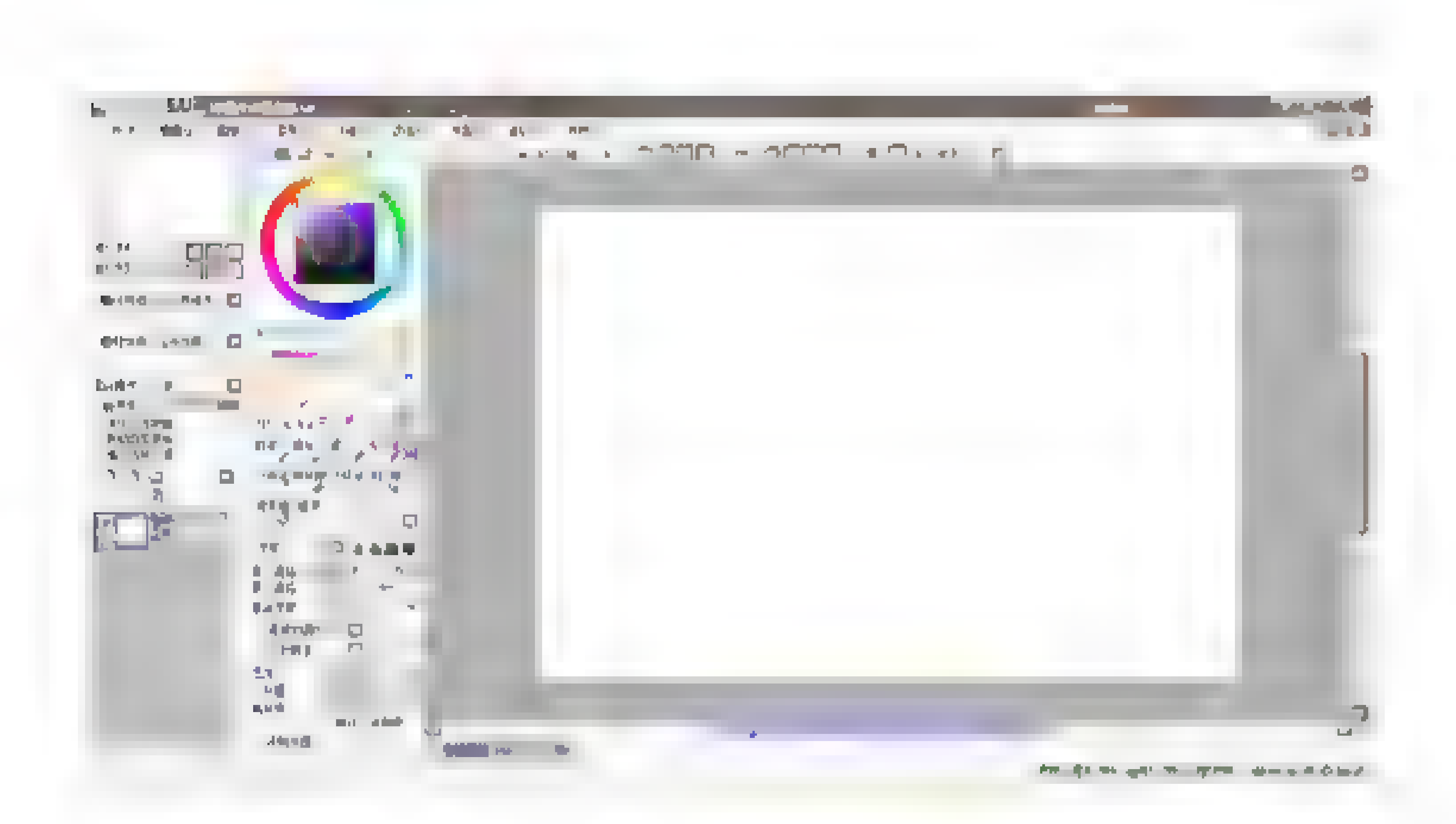
绘制前期的设置

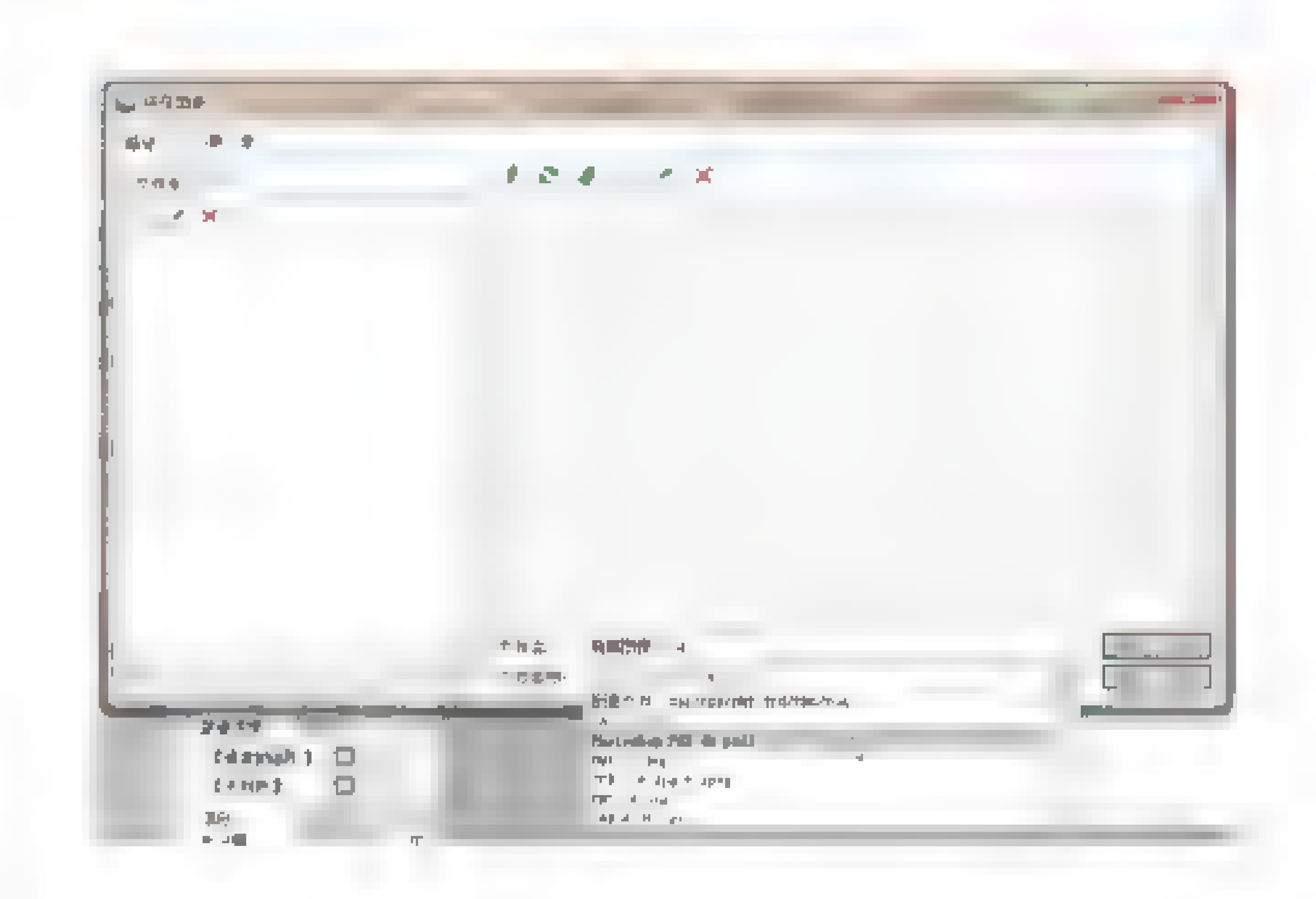




1 打开SAI软件界面，在“文件”菜单中选择“新建文件”命令。

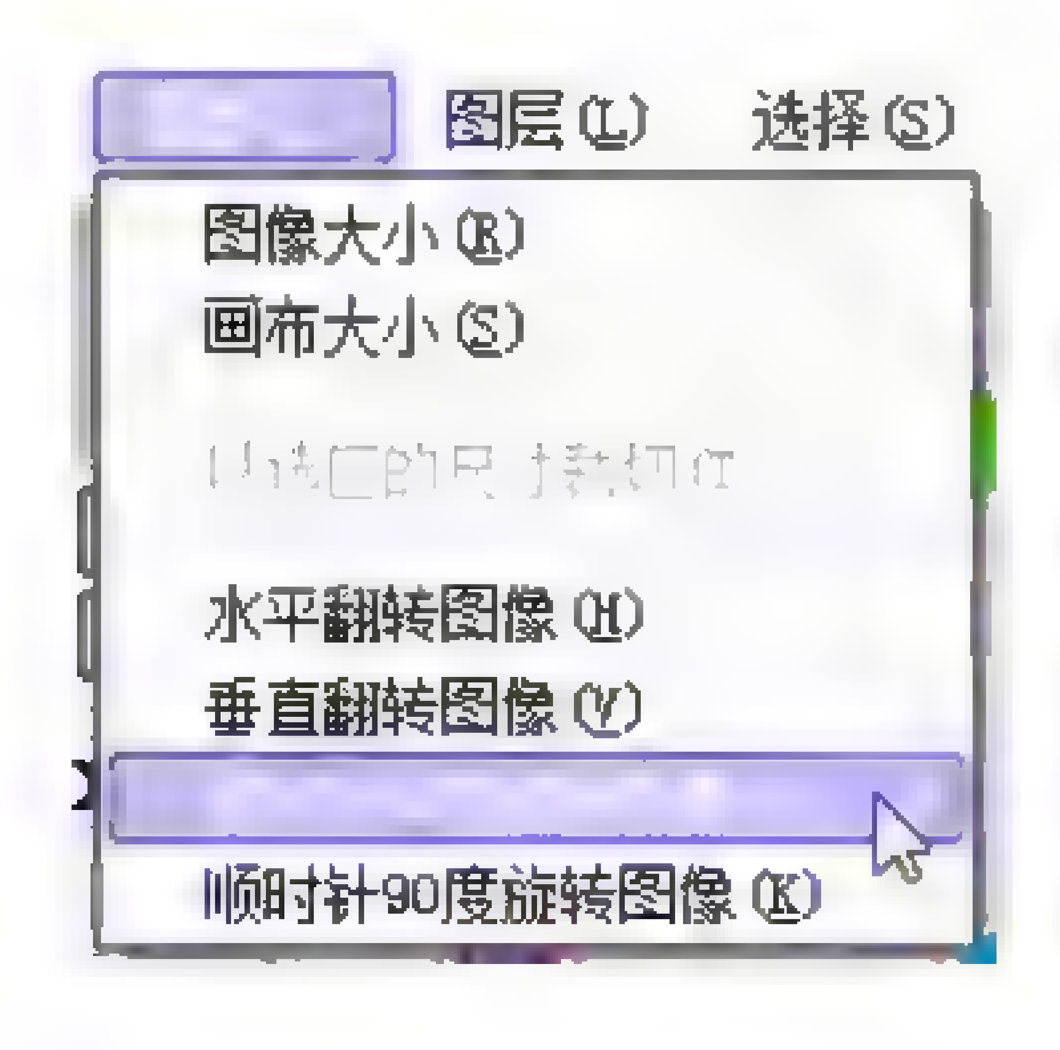
2 弹出一个对话框，如上图所示，根据要求给文件命名，将文件大小设置为3000×2000像素，将分辨率设置为300像素，然后单击“确定”按钮。





3 会出现一个如上图所示的空白画布，为确保文件的丢失可以事先保存一下，可使用Ctrl+S快捷键。

4 保存时在“文件类型”下拉列表框中选择Photoshop PSD(*.psd)格式，以便后续需要，可以在Photoshop中进行操作。



5 如果选择的图片的长小于宽，这时可以在“图像”菜单中选择“逆时针90度旋转图像”命令。

6

在“文件”菜单中选择“打开”命令，在打开的对话框中选择图片保存的位置，然后单击“打开”按钮。







7

打开图片后，使用“选择工具”选中图片，使用快捷键Ctrl+C复制图片，并在新建的画布中使用快捷键Ctrl+V粘贴图片。



8

图片粘贴到画布中后，会出现不同的大小状态，这时需要在图层面板中利用“自由变换”按钮将图片放到最大，或者使用快捷键Ctrl+T。注意放大图片时要等量放大，快捷键为Shift。





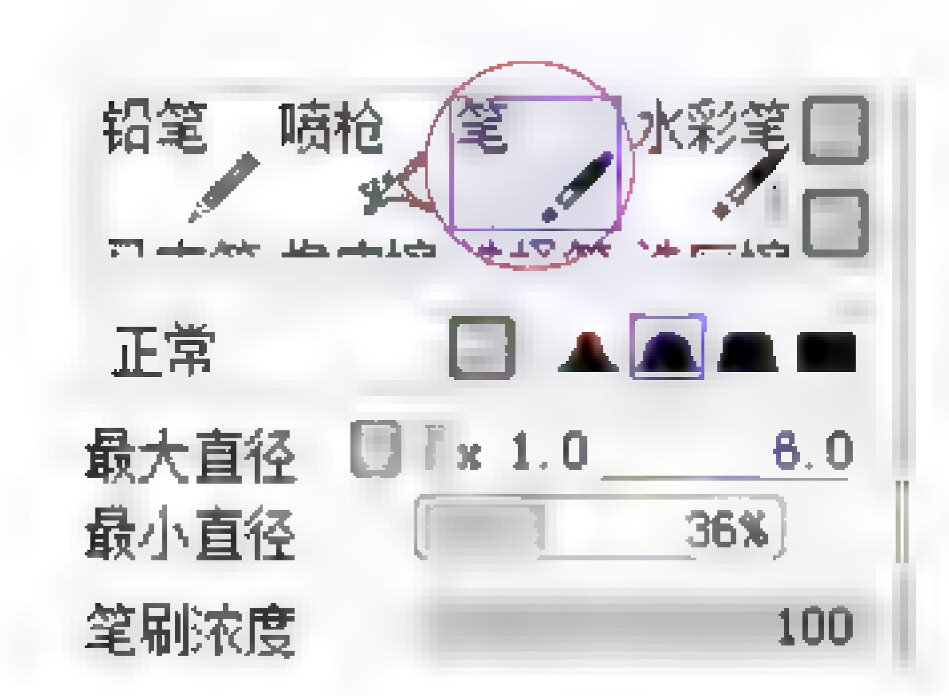
开始绘制

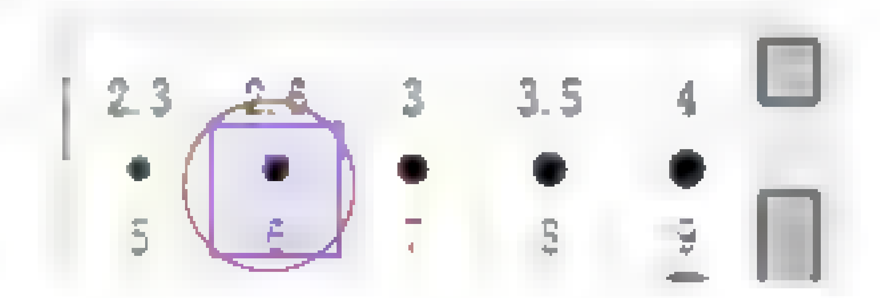


9 在图层面板中设置“不透明度”，降低图片的透明度，使其变得模糊，便于后续绘制临摹。

混合模式	正常
不透明度	33%

10 选用6号左右的笔刷进行绘制，先简单勾勒出人物身体的动态。







11 勾勒出人物的全身，相对于头发，衣服的线条可以随意些。

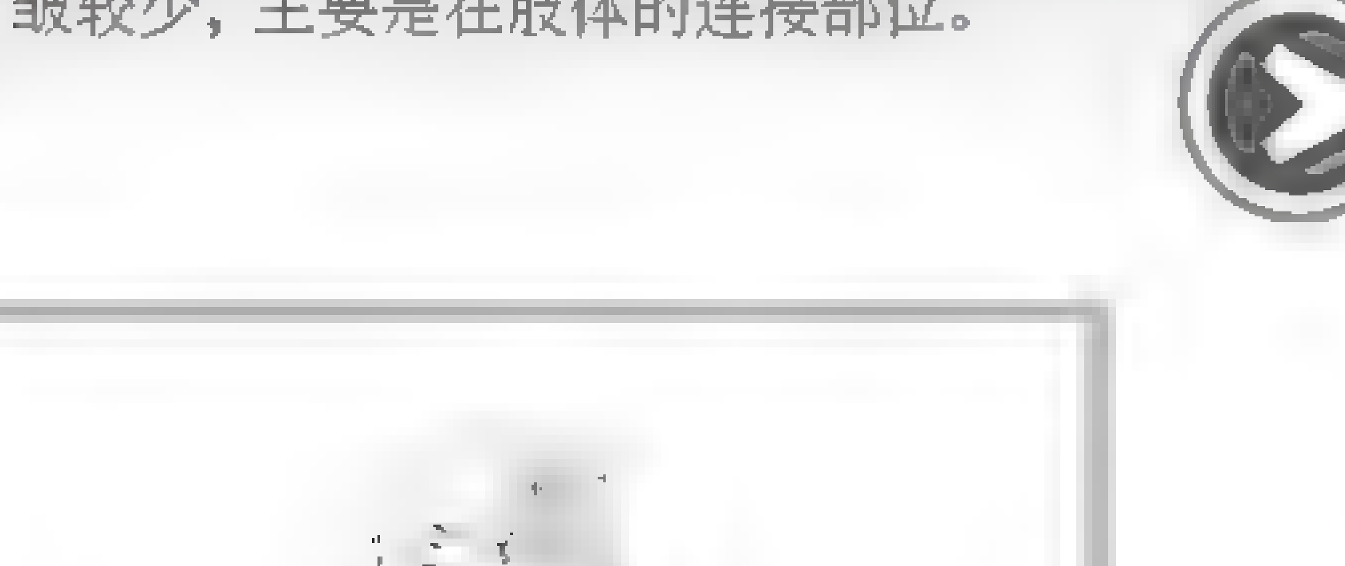




12 添加头发和衣服，注意绘制时线条要流畅。



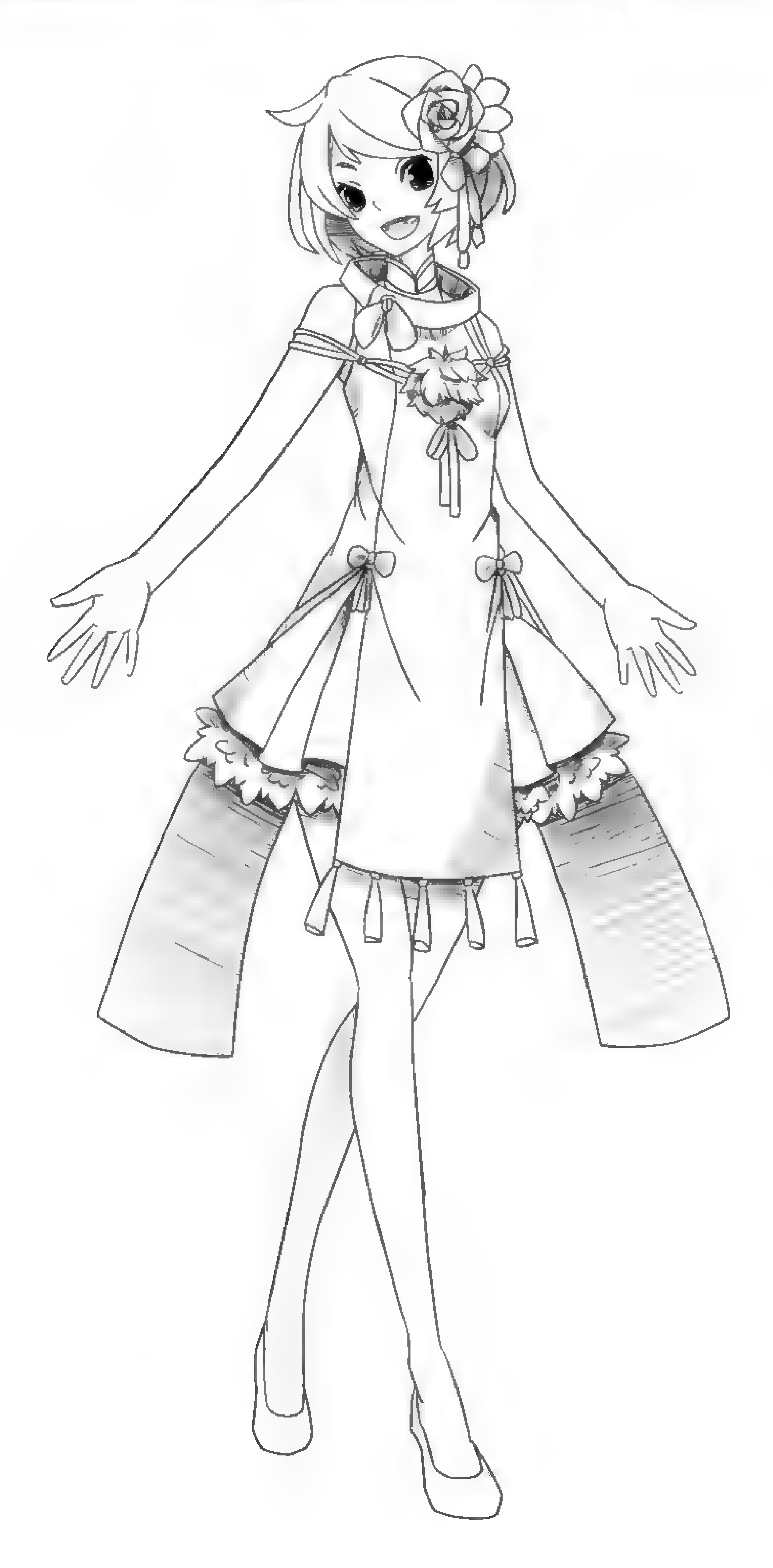
13 给衣服添加褶皱,衣服比较贴身，褶皱较少，主要是在肢体的连接部位。



14 整理画面，擦去多余的部分，隐藏原图层，效果图完成。

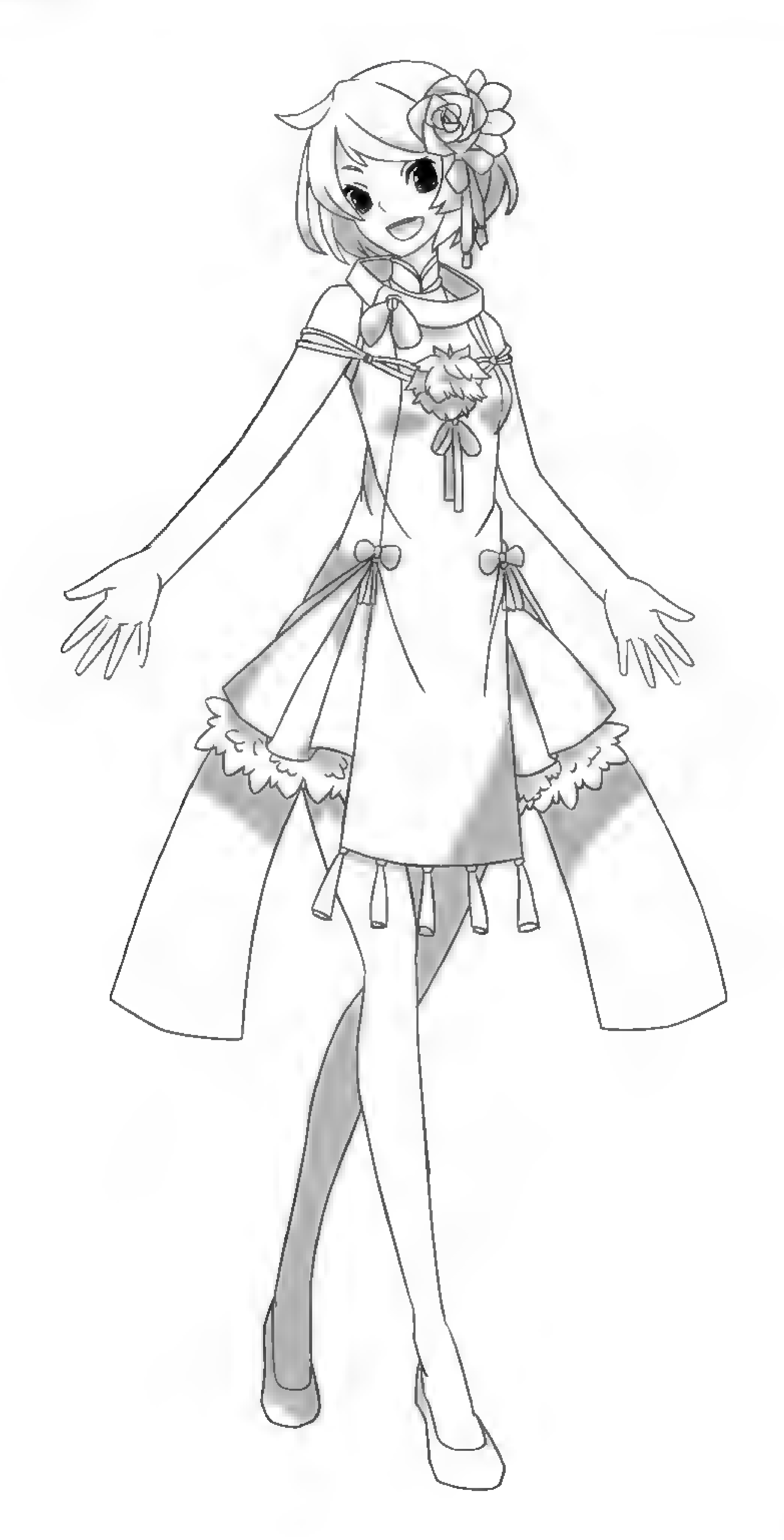
阴影绘制效果一

使用排线的方式给人物添加一层阴影，使人物更加立体化，最终效果图完成。一个活泼可爱的女子形象就呈现出来了。排线法绘制阴影使画面更加灵动、有生气。



阴影绘制效果二

使用灰色平涂的方式给人物上阴影，相对于使用排线上阴影这种方法显得画面人物的明暗关系非常明确。



1.5.2 实战——真人转为漫画人物

漫画人物都是从现实中的真实人物转变而来的，可以根据真人绘制出想要的卡通形象。下面通过照片来临摹人物的漫画形象，并适当地添加自己想要的效果。

绘制草图



1 找一张真人的相片，仔细观察人物特点。了解画面的构图方式，确定自己所需要画的内容是哪些。



2 根据照片画出人物的大致轮廓，确定人物在画面中间的位置，找准人物的透视关系。

整理画面



3 粗略地画出人物所穿的服饰，绘制时要注意根据大结构来进行，此时可不必太在意细节，勾勒出人物的五官即可。



4 根据相片添加头发和衣服细节，将头发分绺画出来，确定手指的结构与动作，线稿部分便完成了。

5 整理画面，在线稿的基础上为人物添加颜色阴影，处理好人物的透视关系以及颜色之间的深浅关系，保证画面的干净整洁。到这里，真人转漫画案例完成，一对新婚夫妇甜蜜出炉。



真人转漫画时，人物的鼻子是较难处理的，初学者都喜欢把鼻子画的复杂，其实只需要用简单的线条勾勒即可。

真人的手关节突出，结构清楚，转成漫画之后，可以忽略一些不必要的关节线条，使线条圆滑柔和起来。



线稿草图绘制流程



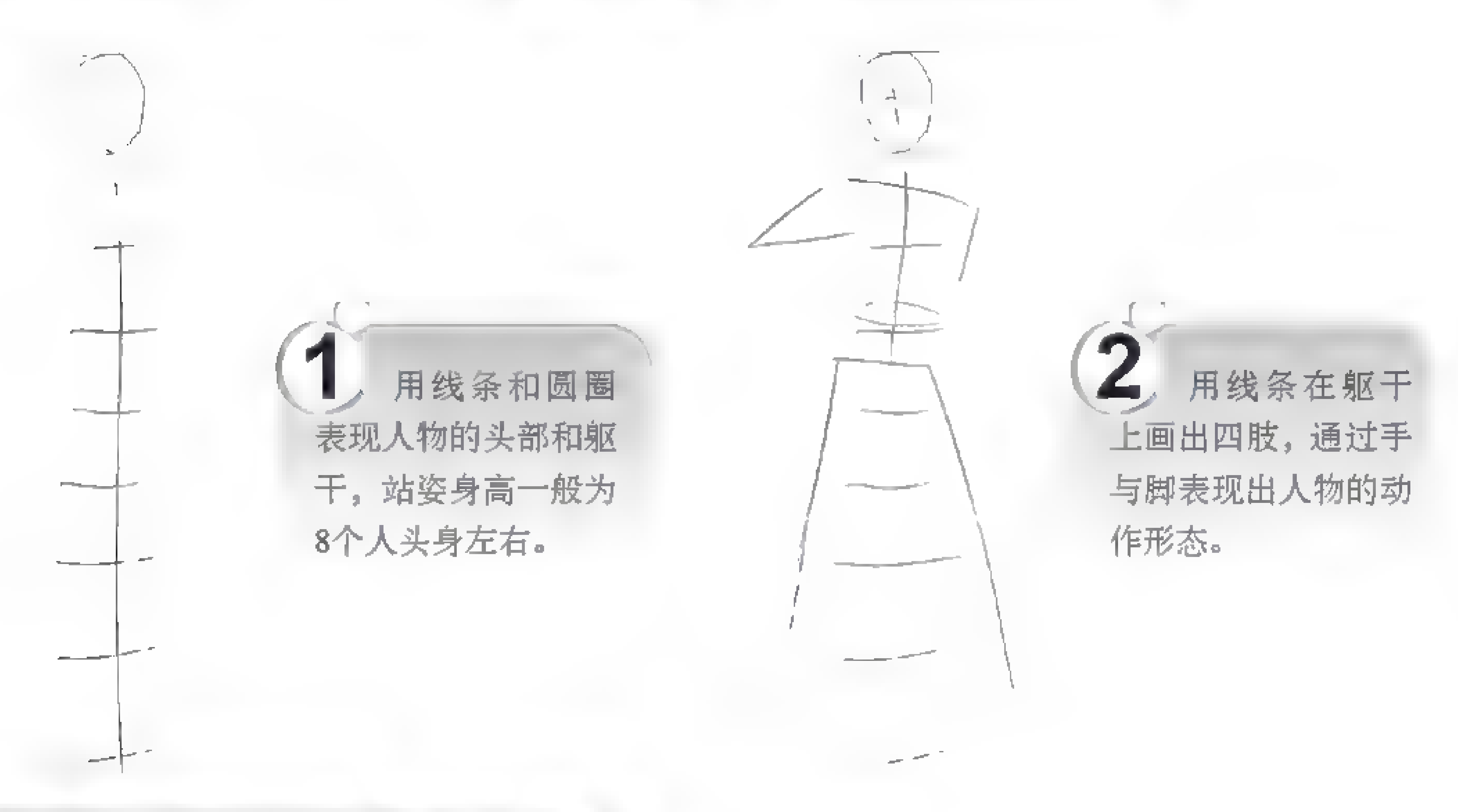
万丈高楼平地起，无论是多么复杂的漫画，它永远也离不开线稿草图的绘制，打好草图，绘制思路才会清晰。本章是后面所有章节内容的基础和核心，教会大家如何通过六大步骤，快速绘制动漫人物的线稿草图，完善草图绘制，最后将通过几个案例，帮助大家实战演练，掌握线稿草图的绘制规律和技法，为后面的绘制奠定基础。

2.1 六步速成——线稿草图绘制

漫画的绘制过程中，草图的绘制至关重要，它能够明确绘画的思路，让绘画流程变得清晰，知道自己所需要表达的东西是什么。线稿草图的绘制对接下来的形体塑造起着指示性的作用。

2.1.1 实战——动作草图设定

首先要清楚自己所要绘制的人物的动态造型，并用草图简单地表现出来。



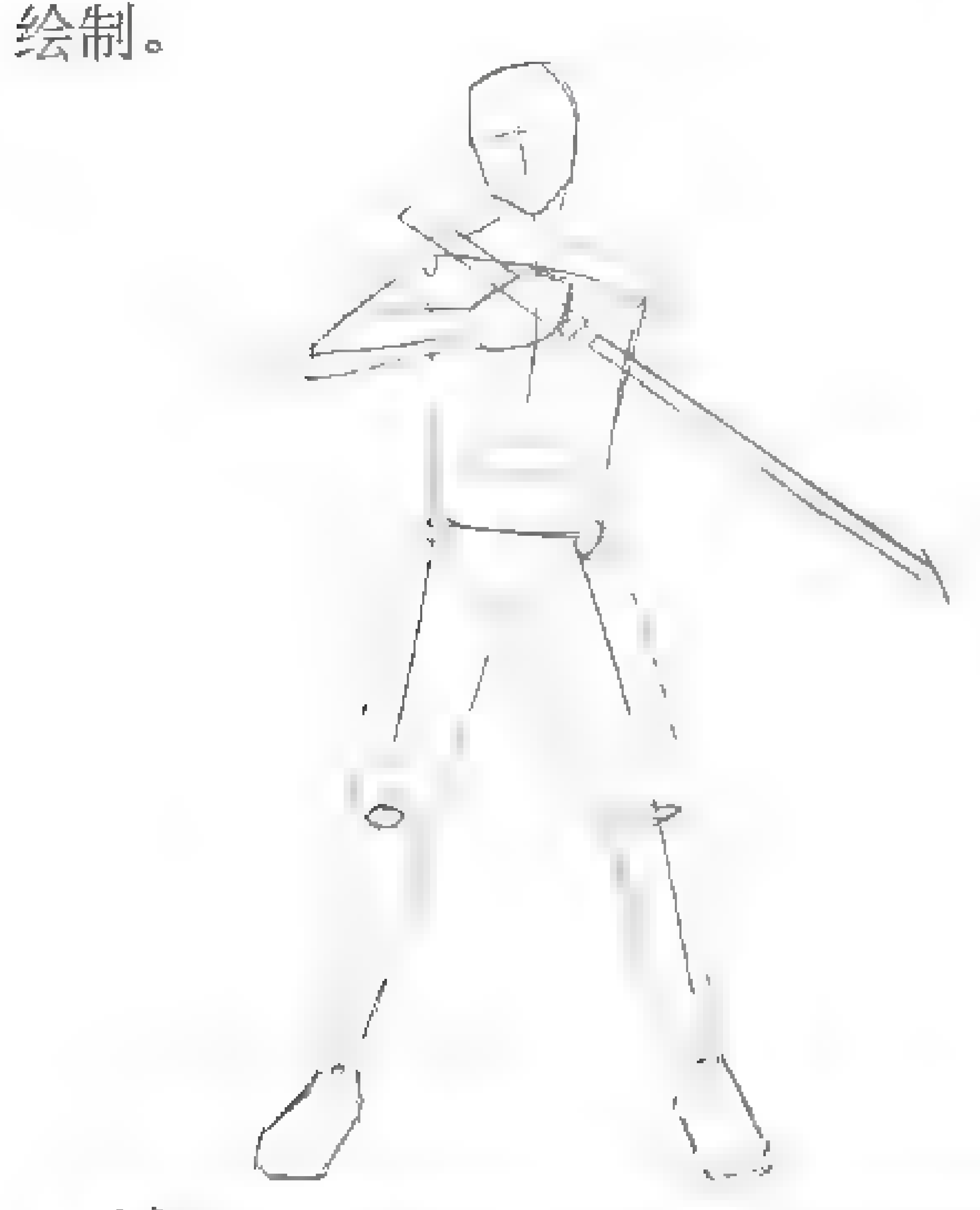
2.1.2 实战——人物关节设定

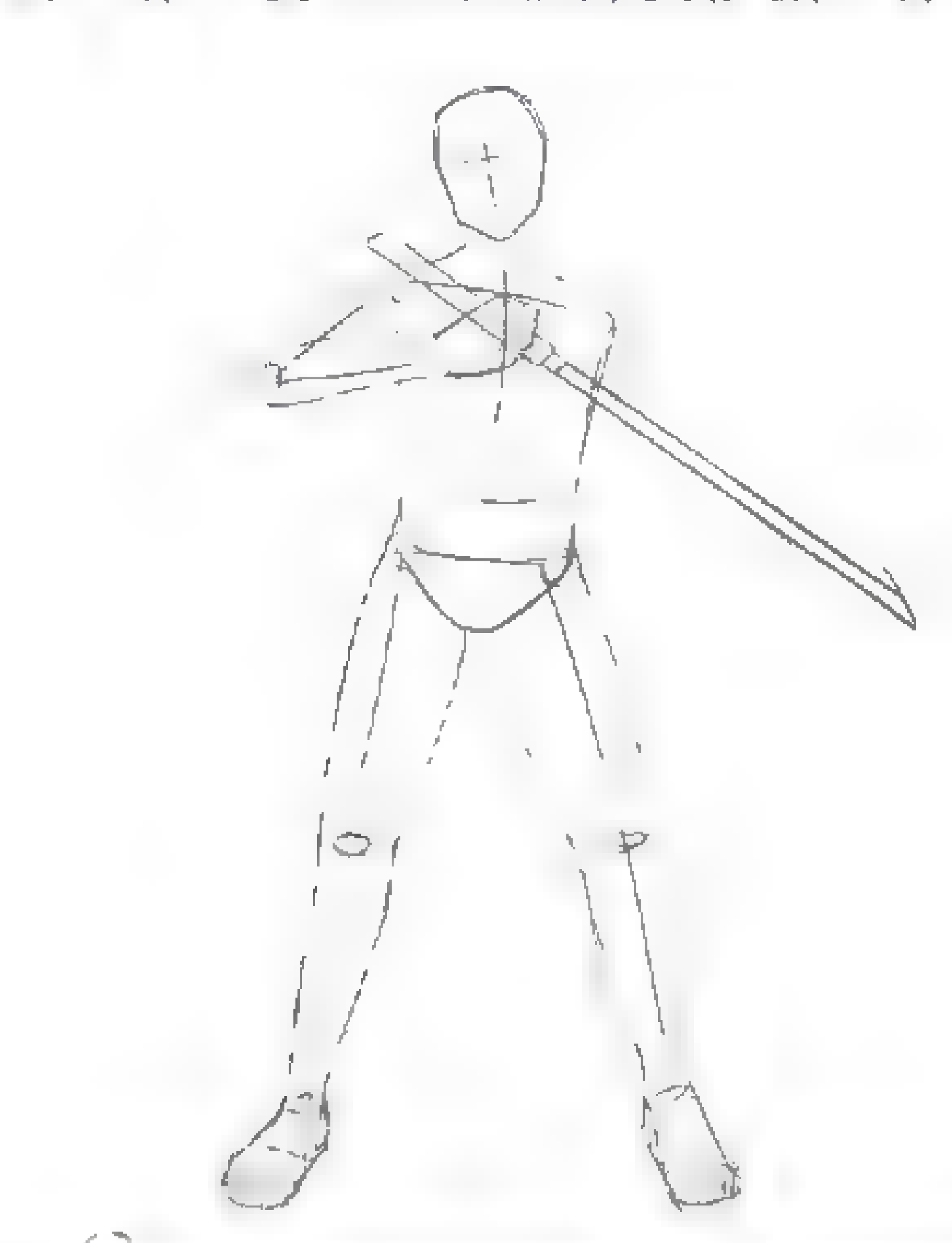
确立人物面部五官的大致位置，以及与角色运动紧密相关的重要关节。



2.1.3　实战——人体结构设定

人体结构是一个角色的支架，角色的高、矮、胖、瘦以及衣服都要根据人体结构来绘制。





1 根据之前确立下的动作和关节草图，大致地画出人物整体的结构。

2 详细地描绘出人体的形态结构，把握住人物的重心，细致地绘出手脚。

2.1.4　实战——衣服外形设定

根据人体结构图绘制衣服轮廓，比例要合适，为角色添加衣服。





1 人物的衣服比较宽松，用轻松的线条勾勒出衣服的外形。

2 简单地勾勒出五官，头发的动向要与衣服一致。

2.1.5　实战——衣服褶皱设定

衣服的褶皱随着动作而产生，同时也要注意有疏有密，才能让画面有层次感。





1　根据动态和衣服本身的造型，画出褶皱，线条要轻松流畅，给人物增加层次感。

2　细化出衣服的阴影线，注意头发的穿插关系。

2.1.6　实战——衣服图案设定

衣服的图案与纹理可以丰富画面的元素，增加整个画面的立体感。





1　腰部的装饰品要仔细绘制，注意打结地方的前后关系，并深化胸腔结构。

2　刻画五官，增加画面内容，在空虚的地方可以适当地增加纹理进行调整。

2.2　更上一层——线稿草图完善

本节在前面六大步的基础上更上一层楼，要进行线条的整理与阴影的绘制，让效果更加丰富和完美。

2.2.1　实战——擦除草图

在2.1节图的基础上，将多余的草图线条和辅助线擦除，再对主线条进行检查、修改和整理。





1　上半身细节比较多，特别是头部，擦除的时候可对过于繁杂的地方适当删减。

2　下半身长线条比较多，整理线条时擦除线条连接处多余的线头，让画面整洁。

2.2.2　实战——绘制阴影

阴影即素描中的投影，来自光源，阴影能够增加一幅画的空间感、层次感，让画面变得厚重，让人物更加立体。



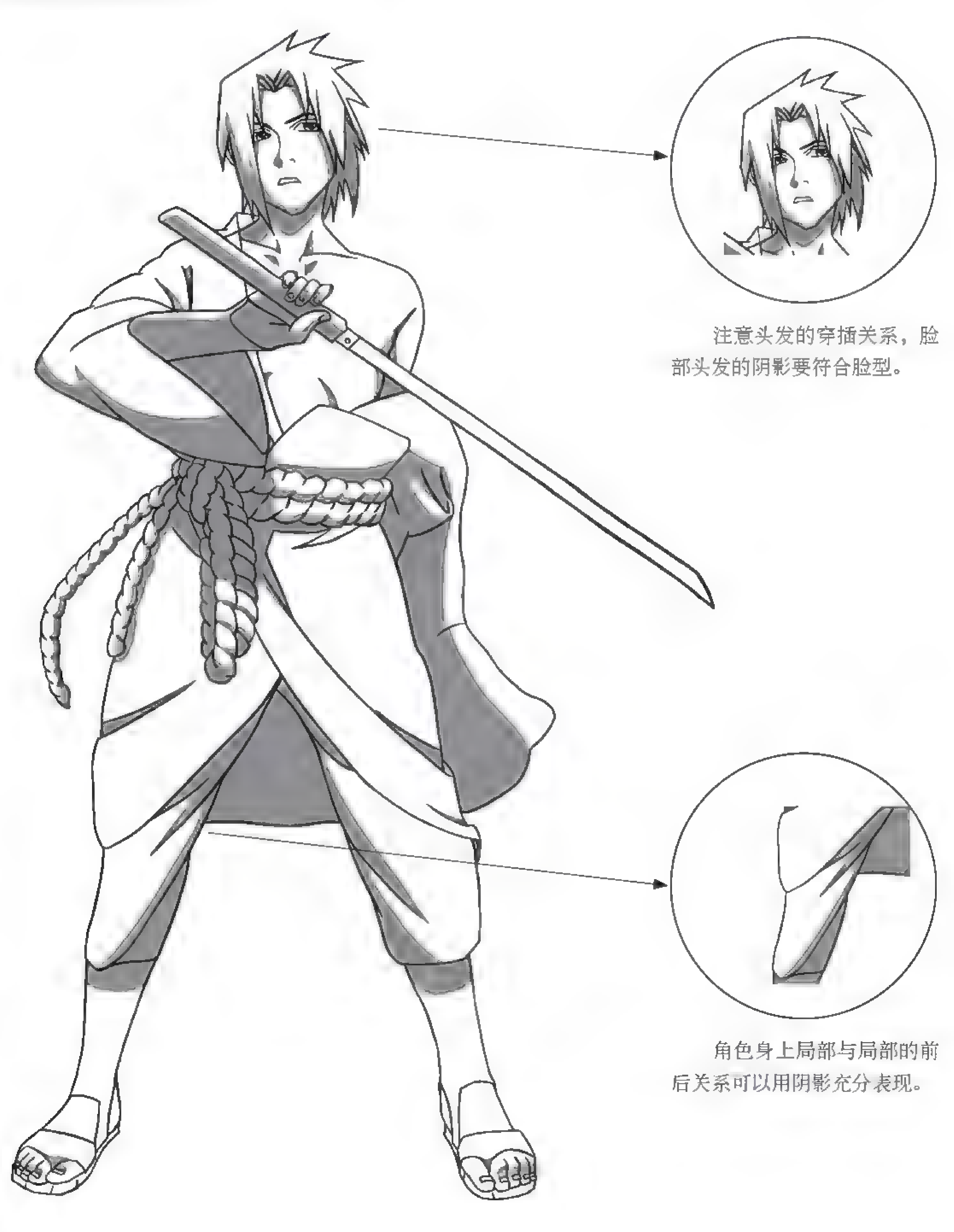


1　绘制阴影前，要确定光源，找出亮面与暗面。

2　根据光源绘制投影，投影要与光源统一，有规律，褶皱处通常阴影较多。

2.2.3 实战——整理修饰

画这个人物的难点就在于头与肩膀之间的动态关系，头部向右边微微昂起的神态，透露出人物的冷酷，而向下倾斜的左肩膀表现出人物松散的心情，一种高傲和对敌人不屑一顾的姿态映入眼帘。



注意头发的穿插关系，脸部头发的阴影要符合脸型。

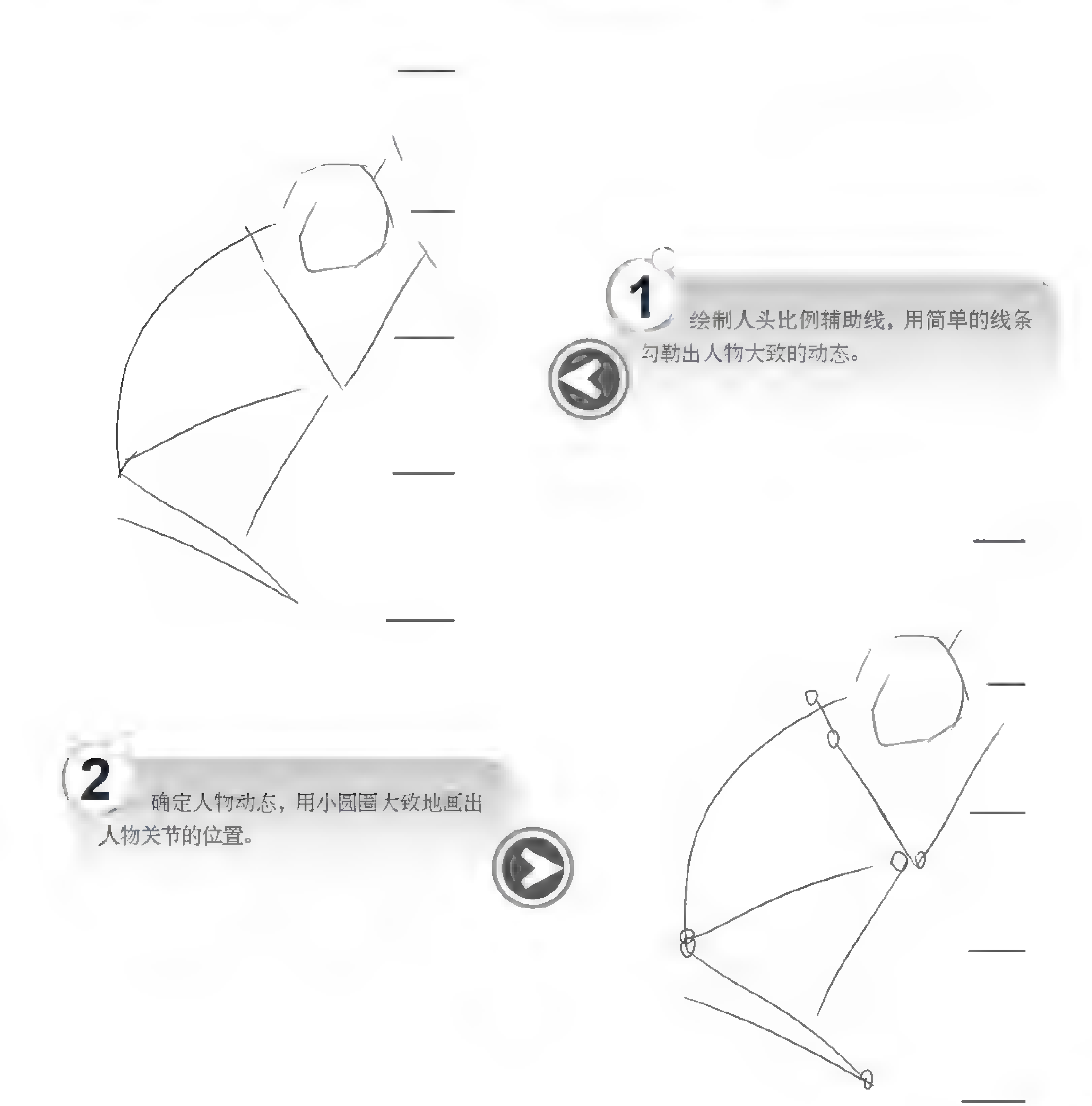
角色身上局部与局部的前后关系可以用阴影充分表现。

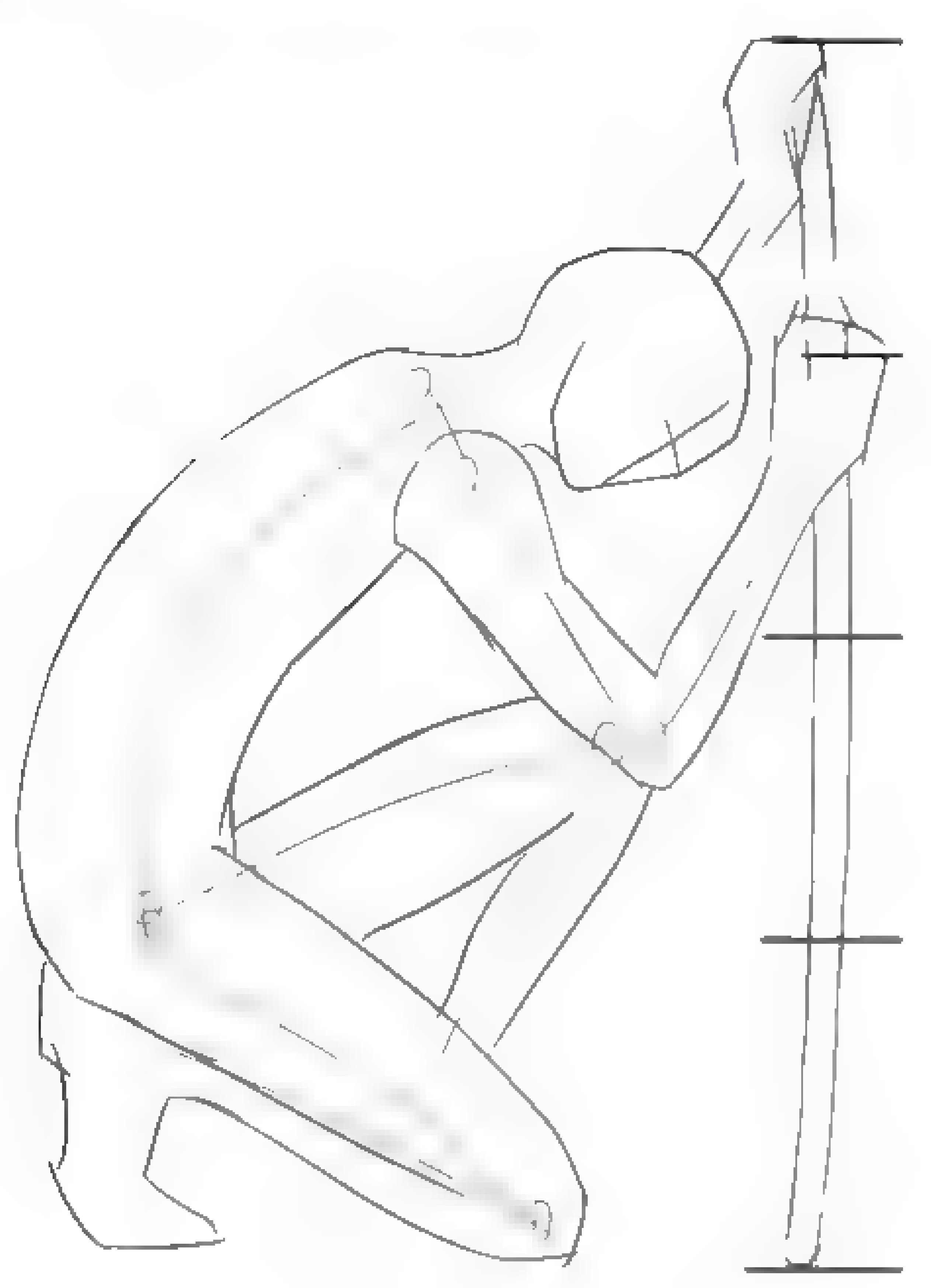
2.3　线稿草图实战演练

通过前面内容的学习，相信读者对线稿草图的绘制规律和流程有了一个初步的掌握，本节将通过案例演练帮助读者更好地掌握线稿草图的绘制方法。

2.3.1　实战——单膝跪地的剑士

单膝跪地的人物大致是四个头长左右的高度，这需要视人物的具体情况而定。这张图以三个半头长为例，因为人物是跪地姿势，只能看到半边身体，所以要处理好透视关系。



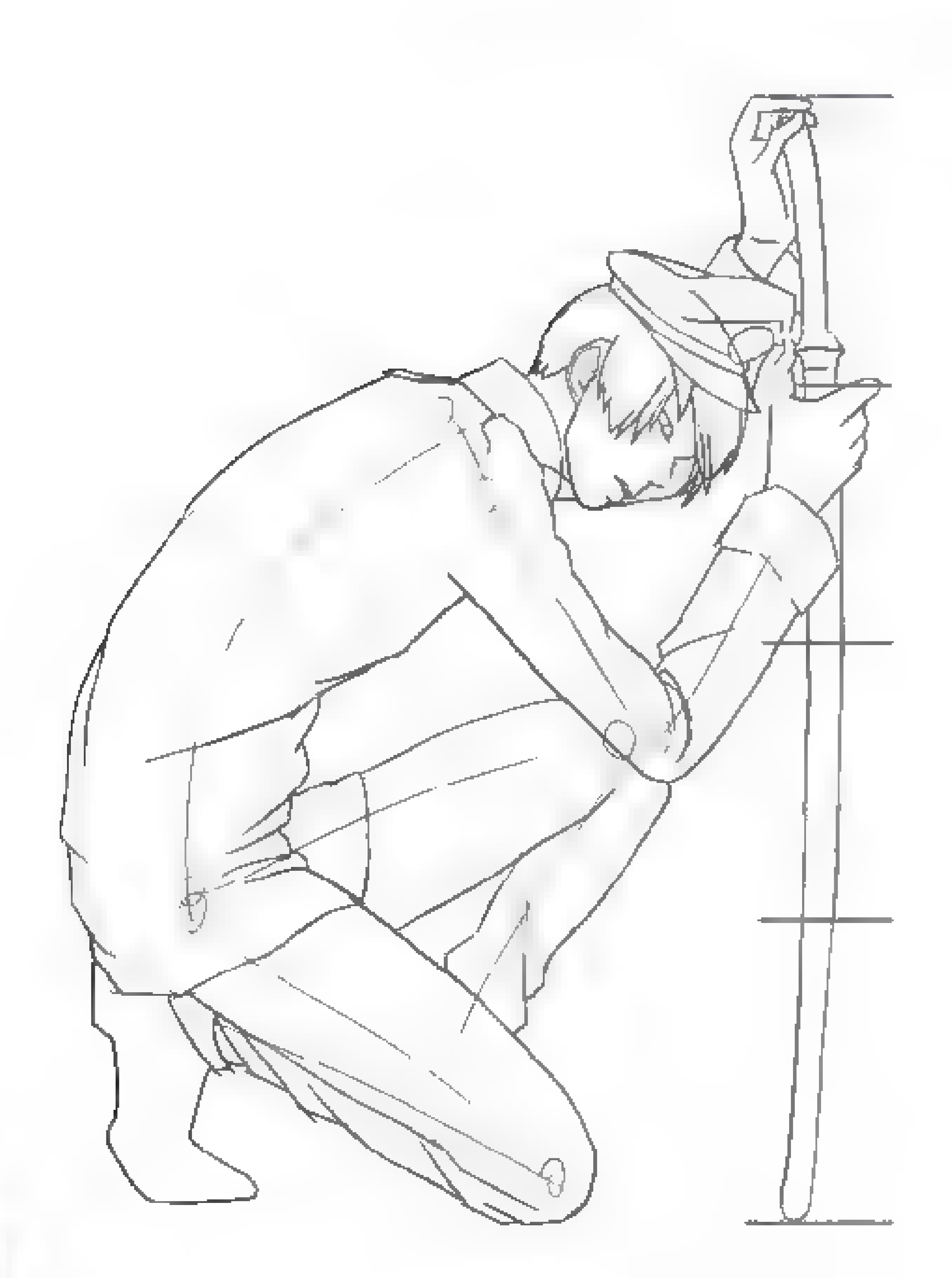


3 依照关节与线条简单地画出人物大致地身体结构。



4 确定人物的动态，仔细描绘出人物手指的结构。



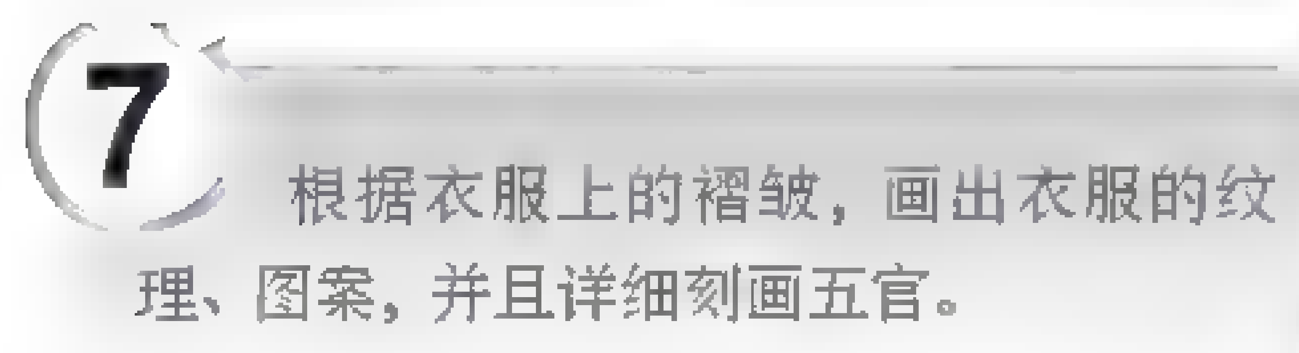


5 根据十字线简单地画出五官，初步勾勒出衣服的轮廓，确立好头发的走向。



6 添加发丝，在衣服上添加褶皱，褶皱通常出现在关节处并且较为密集。





7 根据衣服上的褶皱，画出衣服的纹理、图案，并且详细刻画五官。





8 擦除草图和辅助线，检查整理每一根线条。

9

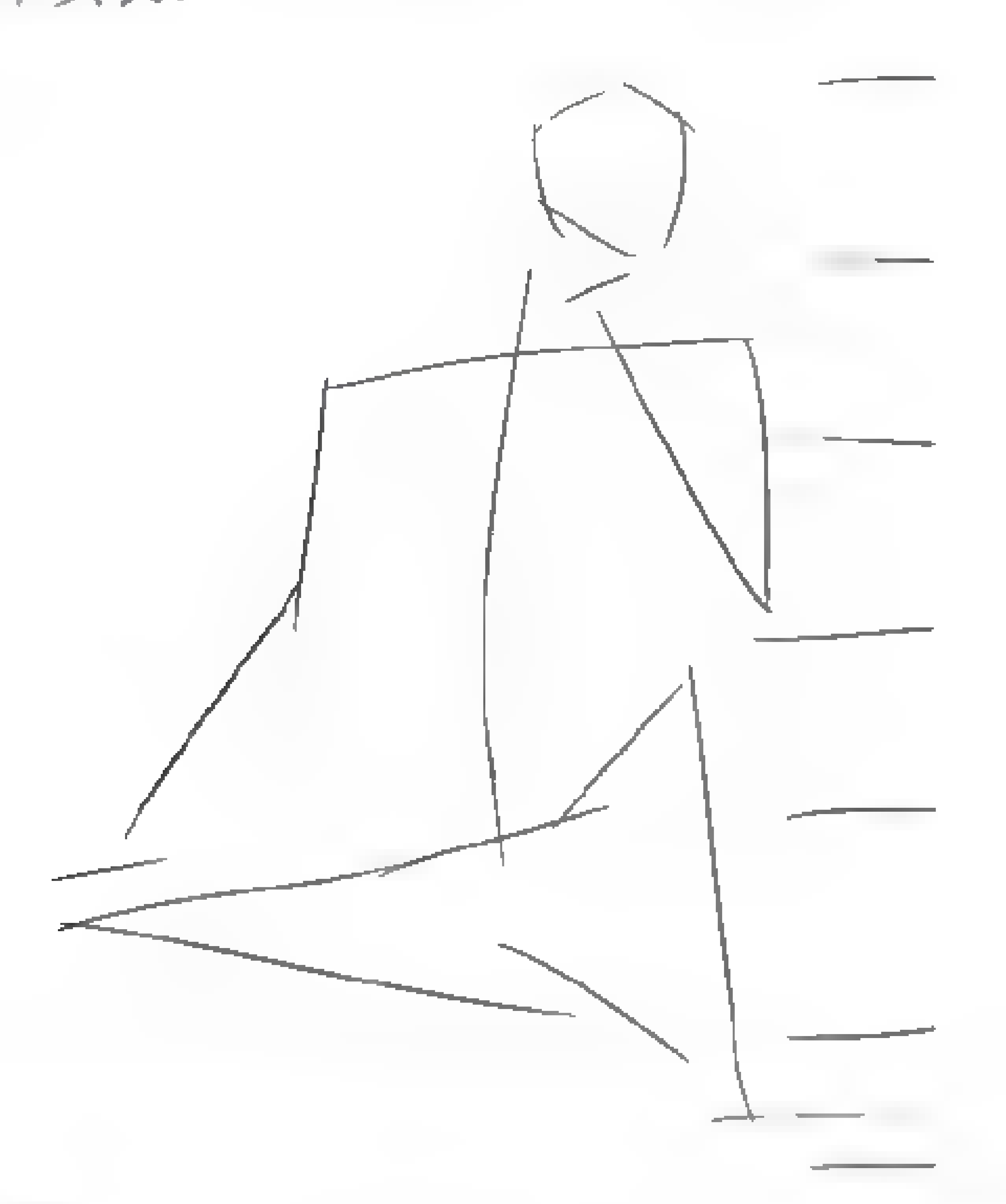
这是一个单膝跪地的剑士，在画这个人物的时候值得注意的是人物的头部与肩膀之间的关系，以及衣服褶皱的处理。人物和剑身上的小饰品可以在最后添加上去，这样不仅不会影响构图，还可以给画面增加一丝趣味性。



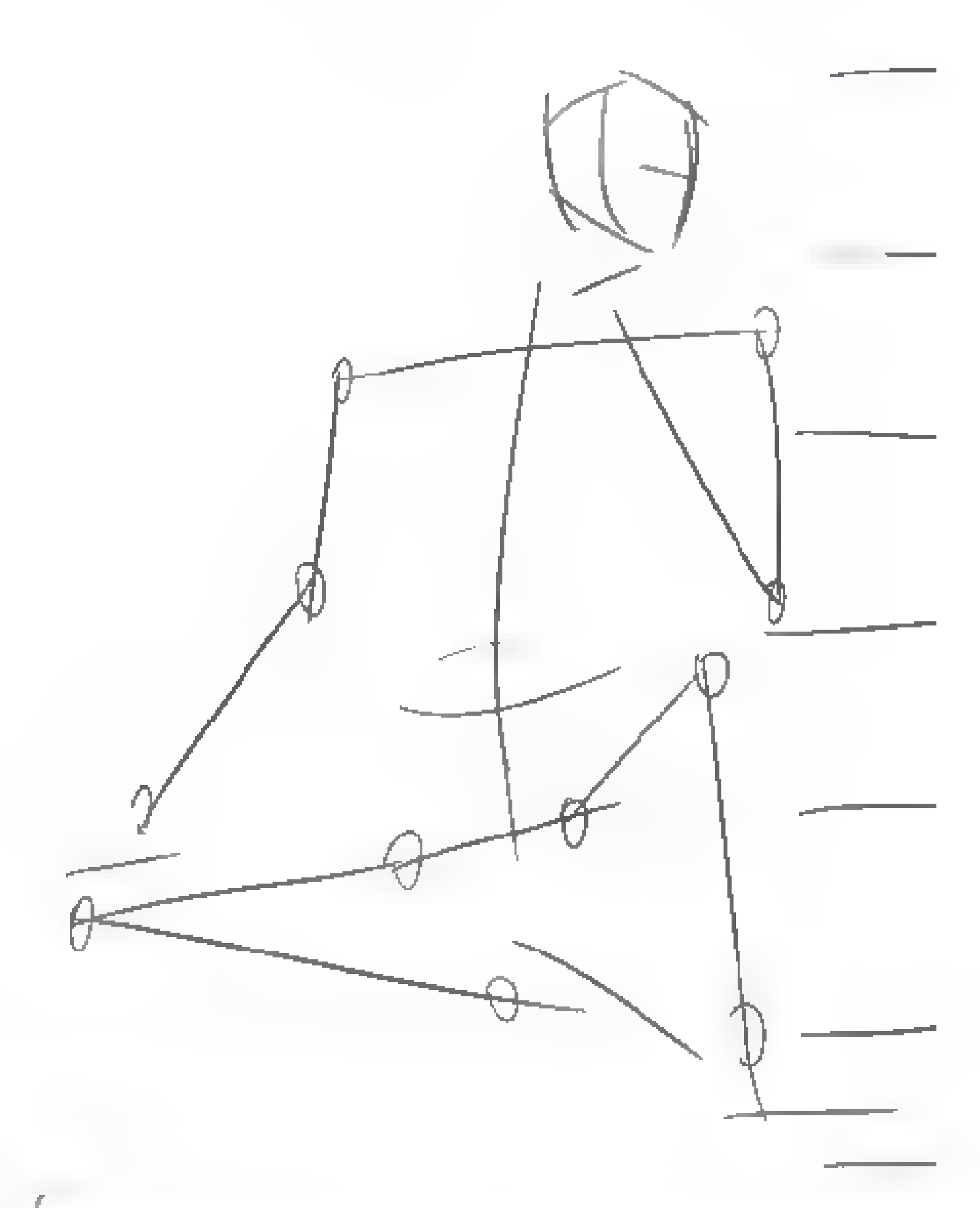
要注意腰部褶皱的穿插关系，通过硬朗的转折表现腰部的体积感。

2.3.2 实战——冷漠的武士

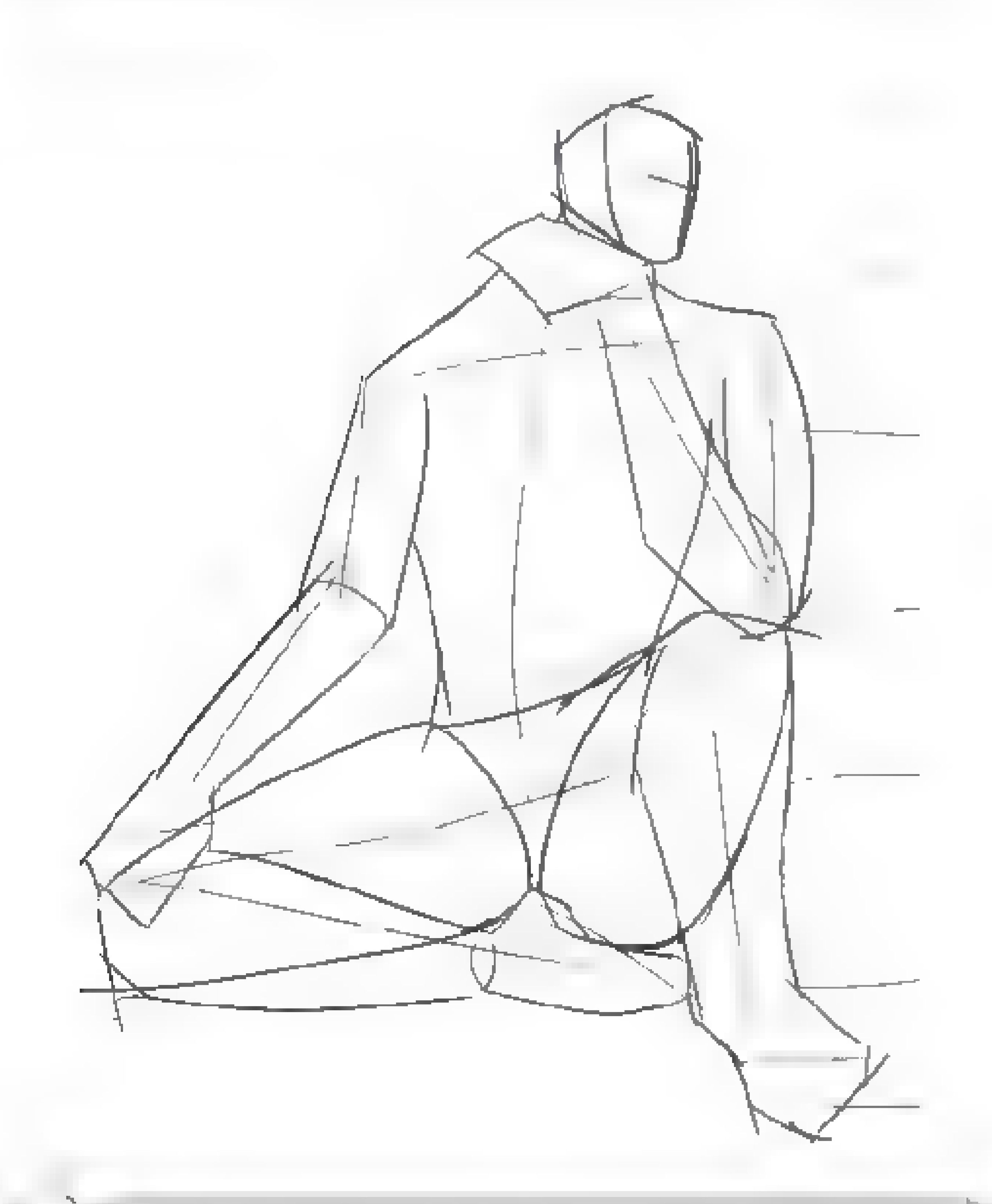
上一个例子是三个半头长单膝跪地的剑士，下面则以五个半头长坐立的武士为例。坐立的武士从下巴到腹部以及腹部到脚踝上部为两个头长，因为透视的关系，脚踝到脚趾为半个头长。



1 绘制人头比例辅助线，简单地勾勒出人物的动态。



2 用小圆圈绘制出人物的关节，找准腹部的位置，大致地勾勒出来。



3 简单地勾勒出人物的外形，找准透视关系。



4 确定人物的动态，擦除不必要的透视线，勾勒出手指与脚趾。





5 利用十字基准线找准人物的五官，大致地勾勒出来，绘制出人物的衣服轮廓。

6 深化衣服的褶皱处理，线条要流畅，注意衣服褶皱之间的穿插关系。





7 刻画出五官，根据衣服的纹理绘制出衣服的纹样，丰富整个画面。

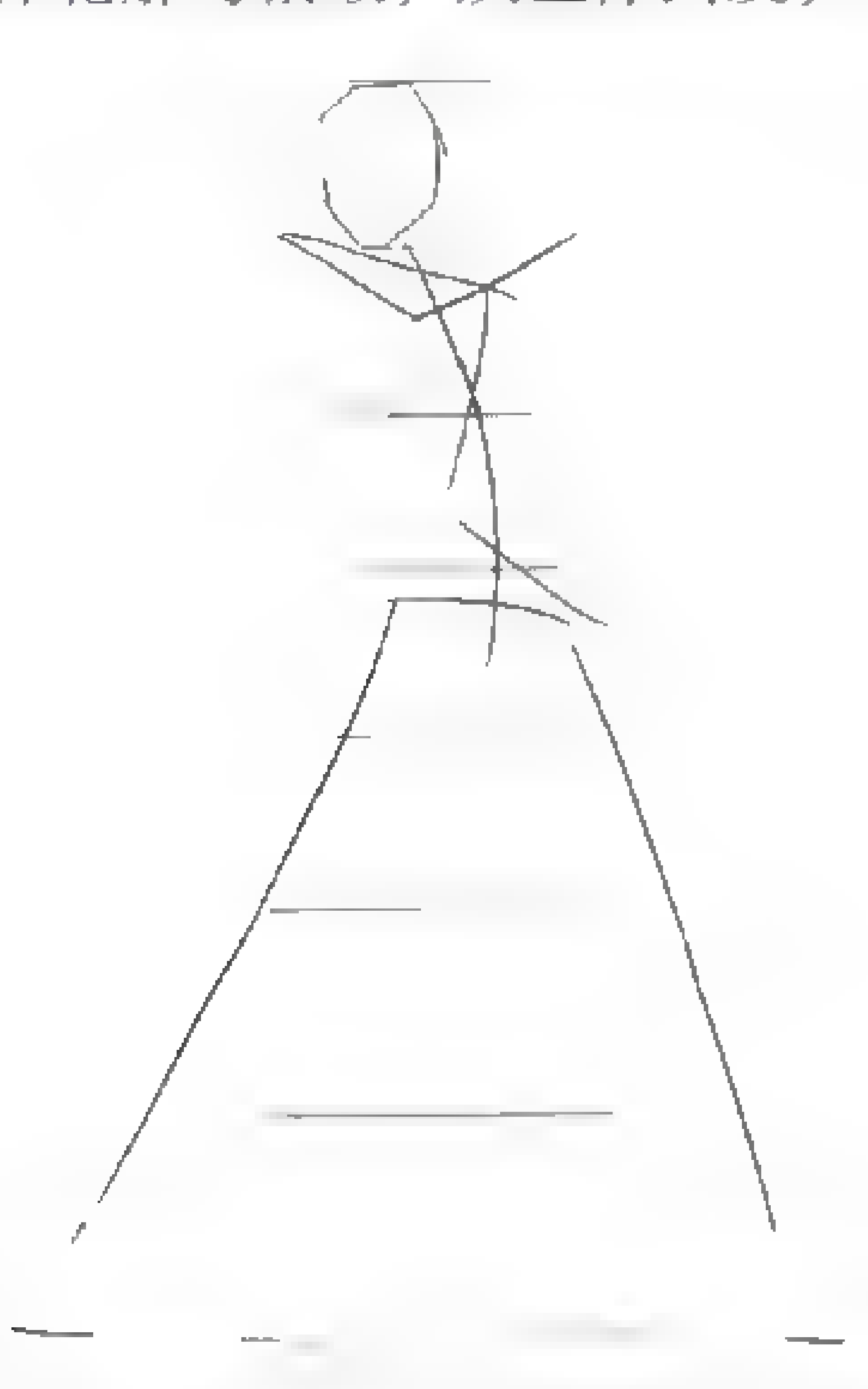
8 擦除草图和辅助线，使画面干净整洁。

9 这是一个坐立的冷漠武士，慵懒的姿态、藐视的眼神，透露出作为一名武士应有的高傲。整张画面重点在于脖子与肩膀的运动关系以及隐藏在宽松衣服之下腰胯的透视关系。衣服的材质柔而坚韧，因此转折部分要生动，线条要精炼。

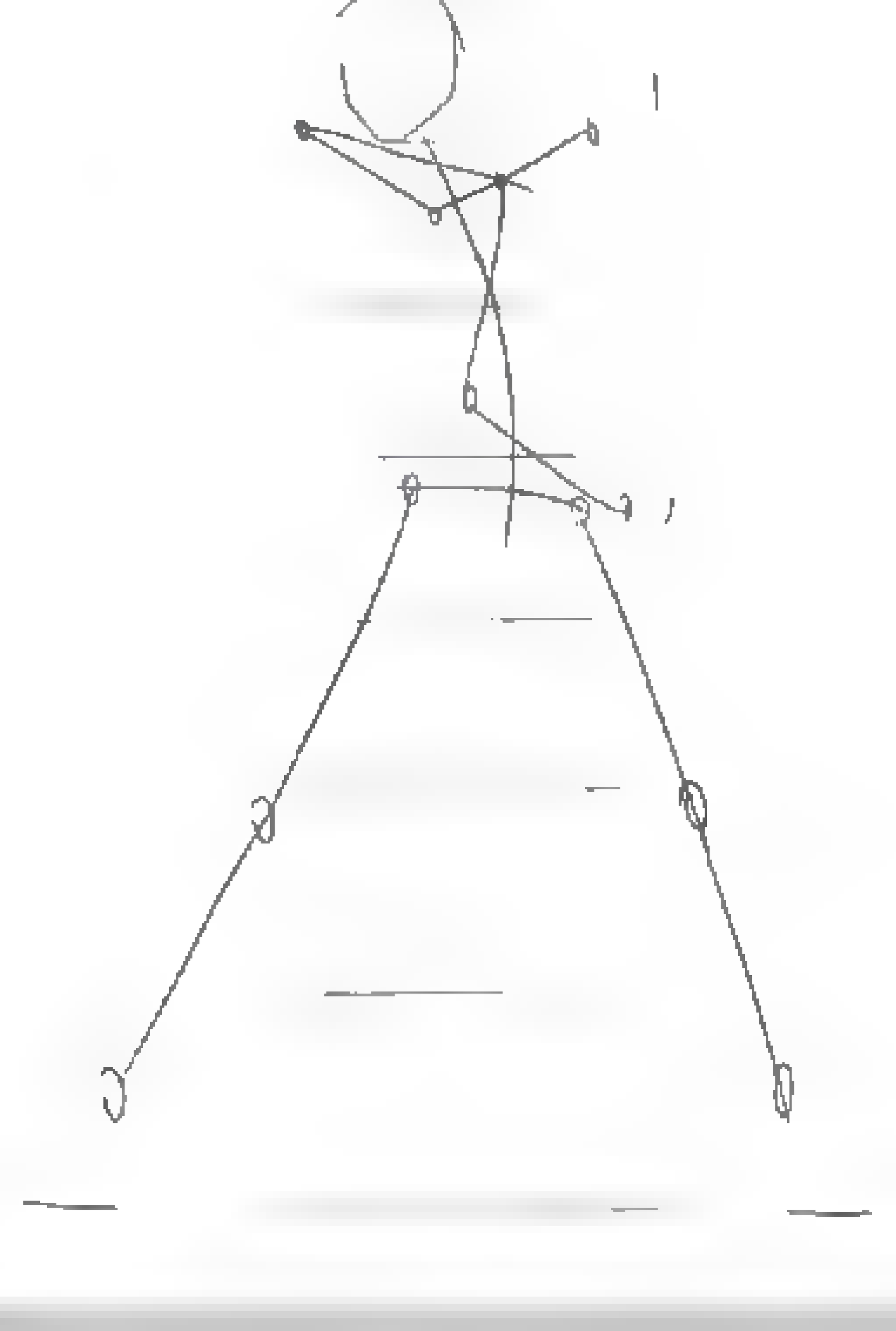


2.3.3 实战——拿剑的战士

这张拿剑的战士构图总共7个头长，把握好人物的动态与透视关系是画好这张画的关键。找准比例关系，通过透视线画出人物的关节，大胆地落笔，尽量运用长线条来绘制人物的身体轮廓与褶皱，从整体出发，不要拘泥于小节。



1 通过辅助线确定人物的头身比例，简单地画出人物的头部与四肢。



2 简单地绘制出人物的关节，找准透视关系，确定人物的动态。



3 勾勒出人物的轮廓，找准头部与肩膀之间的动态关系。



4 细化人物的轮廓，擦除一些不必要的线条，并画出人物的手指，添加道具。



5 根据人物的轮廓添加衣服，绘制出人物的头发，注意头发之间的穿插关系。

6 根据人物的动态，用轻松的线条绘制出褶皱的走向，简单地勾勒出五官。





7 刻画五官，根据衣服的褶皱画出衣服的纹样，添加一些装饰品来丰富画面。

8 整理画面，擦除多余的线条，看看是否有需要修改的地方。





9 通过上面几个步骤，一个拿着巨剑的战士就完成了。飞舞的绷带，坚韧的面孔，加上一个动作就让我们感受到了一名战士应该有的勇气与自信。同这张画所表现出来的效果一样，我们下笔也要干净利落，不要去在意细节，画画要从大局着手。





第3章

人物头部的绘制









本章主要介绍漫画人物头部的绘制技巧，在漫画中虽然有很多夸张的表现手法，但是万变不离其宗，漫画家们都遵循着绘制头部的基本规律。这个基本规律贯穿整个绘画过程，本章将为读者讲解绘制头部的基本规律以及如何运用这些基本规律。

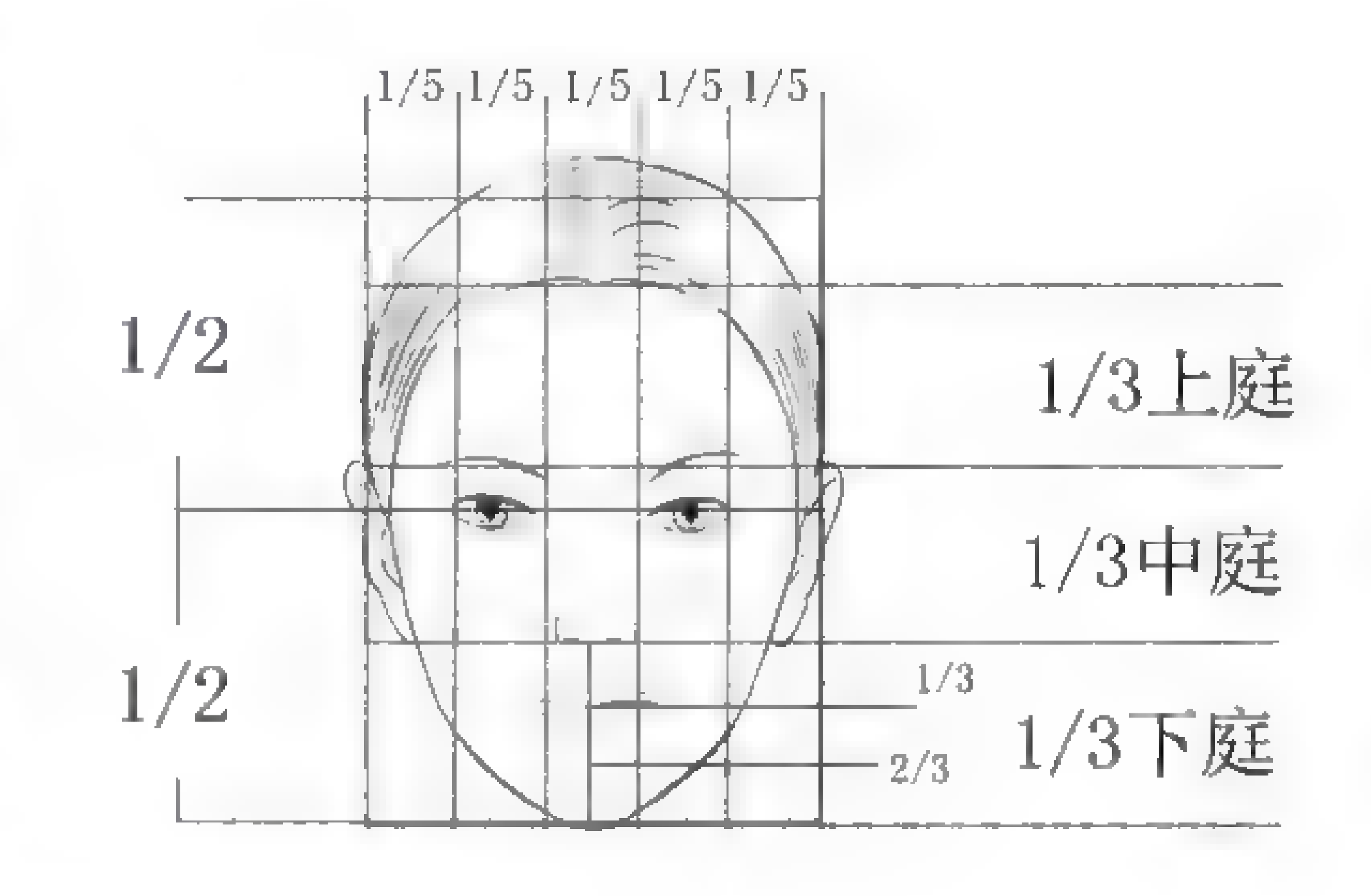
3.1　人物头部的大致比例

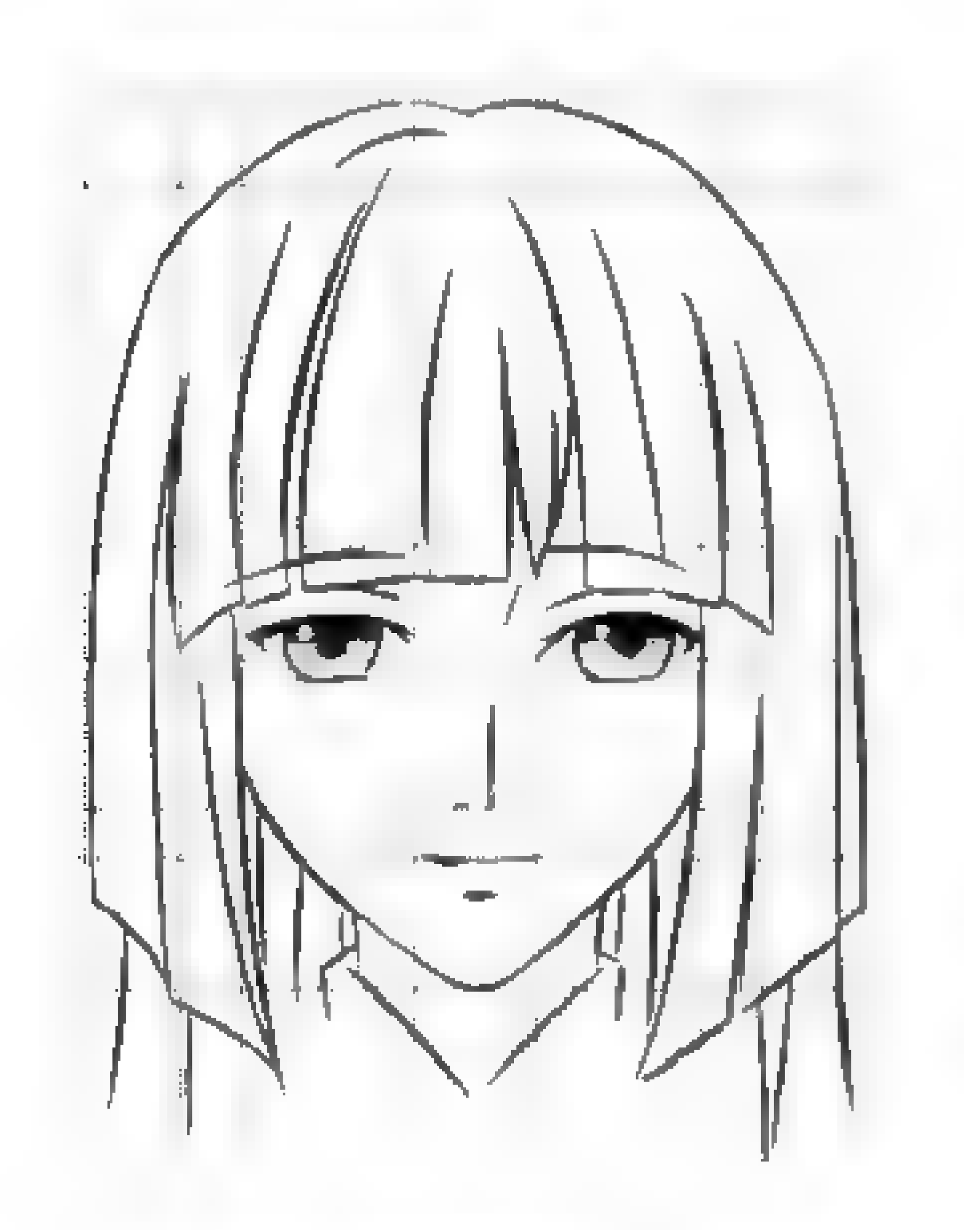
绘制人物的头部是很重要的一步，初学者对于头部的绘制都会感觉非常困难，其实只要明白了其中的规律，绘制头部将会很容易。下面我们将为大家介绍绘制漫画人物头部的基本规律，希望初学者能够通过这些规律解决自己绘制漫画头部的难题。

3.1.1　五官的位置

在绘制漫画人物的头部时，初学者往往找不到五官的准确位置，对于如何正确地把握人物头部的五官，众多的绘画者们都遵循着一个规律，那就是“三庭五眼”比例法。

所谓的“三庭”是指人物头部发际线到眉毛、眉毛到鼻底、鼻底到下巴三个部分，这三个部分高度大致相等。“五眼”指的是脸的宽度比例，从左侧发际至右侧发际，为五只眼的宽度。





人物的正面，发际线一般从人物的头顶到眼睛一半的位置偏上一点点，眼睛大致位于头顶到下巴中间的位置，鼻部一般在眼睛到下巴中间的位置，而嘴巴则大致在鼻底到下巴中间的位置。

在宽度上值得注意的是，两眼之间为一个眼睛的宽度，鼻翼大致与两眼角处于同一垂直线上，嘴的宽度比两眼角间距稍大。



人物的正侧面，主要注意的是耳朵的位置。耳朵在垂直线上，顶部与眼睛处于同一水平线上，耳朵的下部，也就是耳垂的底部大致与鼻尖处于同一水平线上。

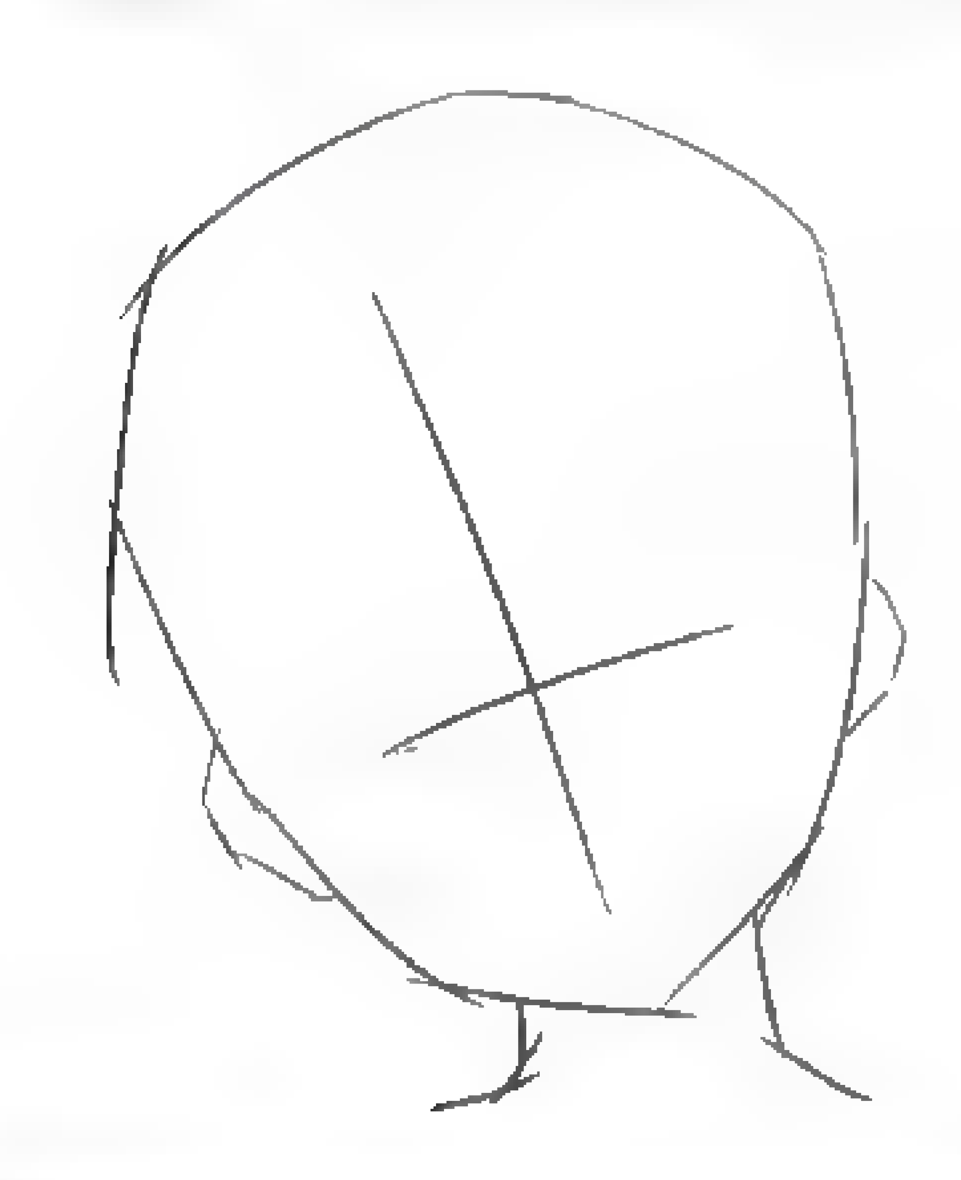
在宽度上面，耳朵位于鼻子到后脑勺中间的位置。

3.1.2 确定头部的基准线

人物的脸型多种多样，头部因运动所产生的透视关系也非常复杂，而如何去准确地通过“三庭五眼”比例抓住五官的位置，我们不得不借助于脸部基准线的作用。脸部的基准线可以用两个符号表示，那就是“0”和“+”，“0”用来表示人物的脸部轮廓，“+”代表十字线，我们可以通过这个“+”来确定人物面部的朝向和五官位置，帮助我们正确地掌握人物脸部的大体动态。

什么是基准线

下面通过一个实例来说明什么是基准线。





1 用线条勾勒出人物的头形，可以用十字线标识出人物大概的五官位置。

2 用线条细分出人物额头、眉毛、鼻子和嘴巴的大概位置。





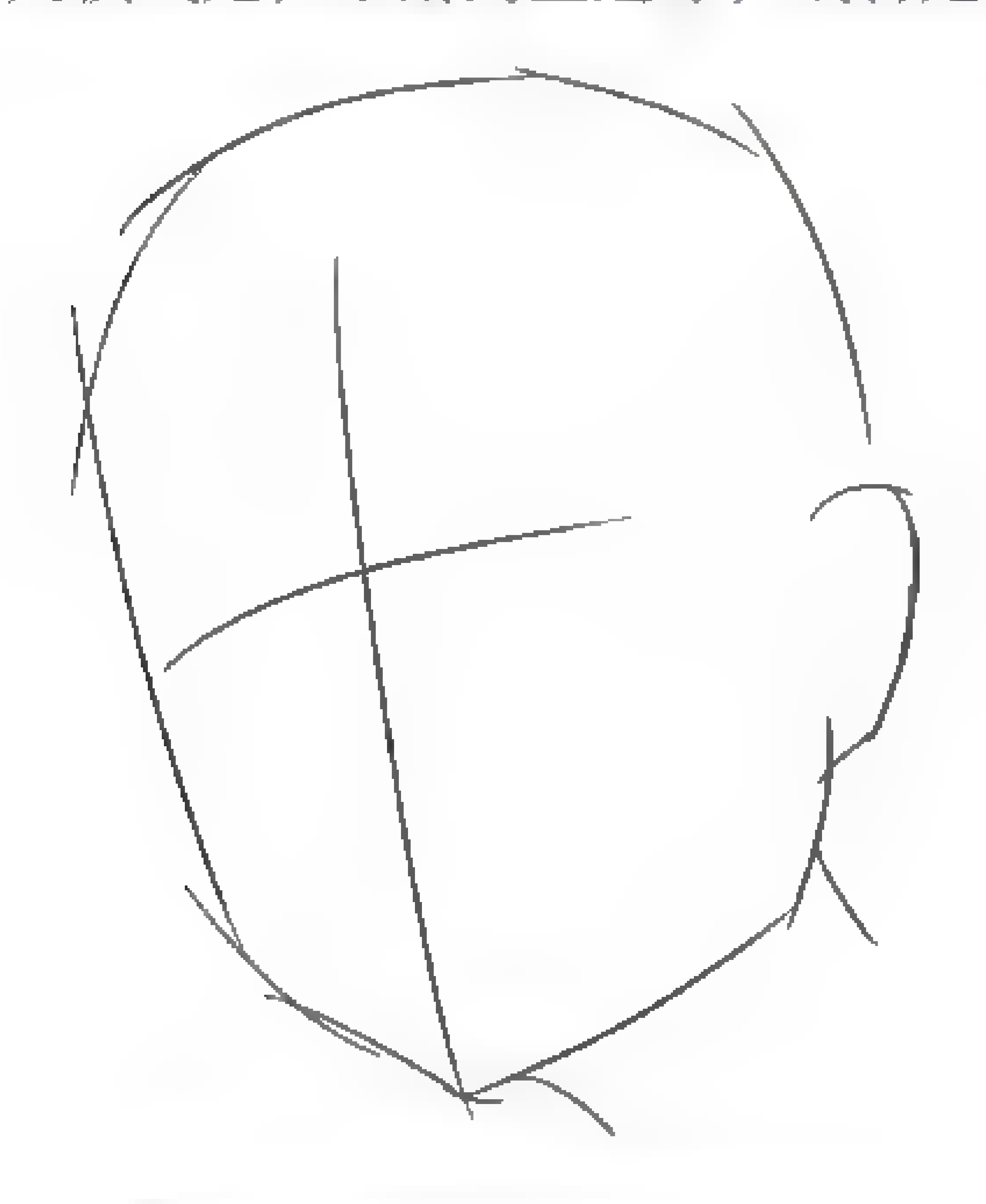
3 绘制出人物的五官并给人物添加头发，注意头发的厚度要适宜，绘制头发时要有层次感。

4 将多余的线条擦除，最终效果图完成。

十字线的“横线”

十字线的竖线表示的是脸部的中心线，用来确定人物面部的水平线，当人物头部做水平运动时，竖线也会变成不同程度的弯曲线条。而横线是决定眼睛位置的基准线，人物仰视时，横线向上弯曲，人物俯视时，横线向下弯曲。

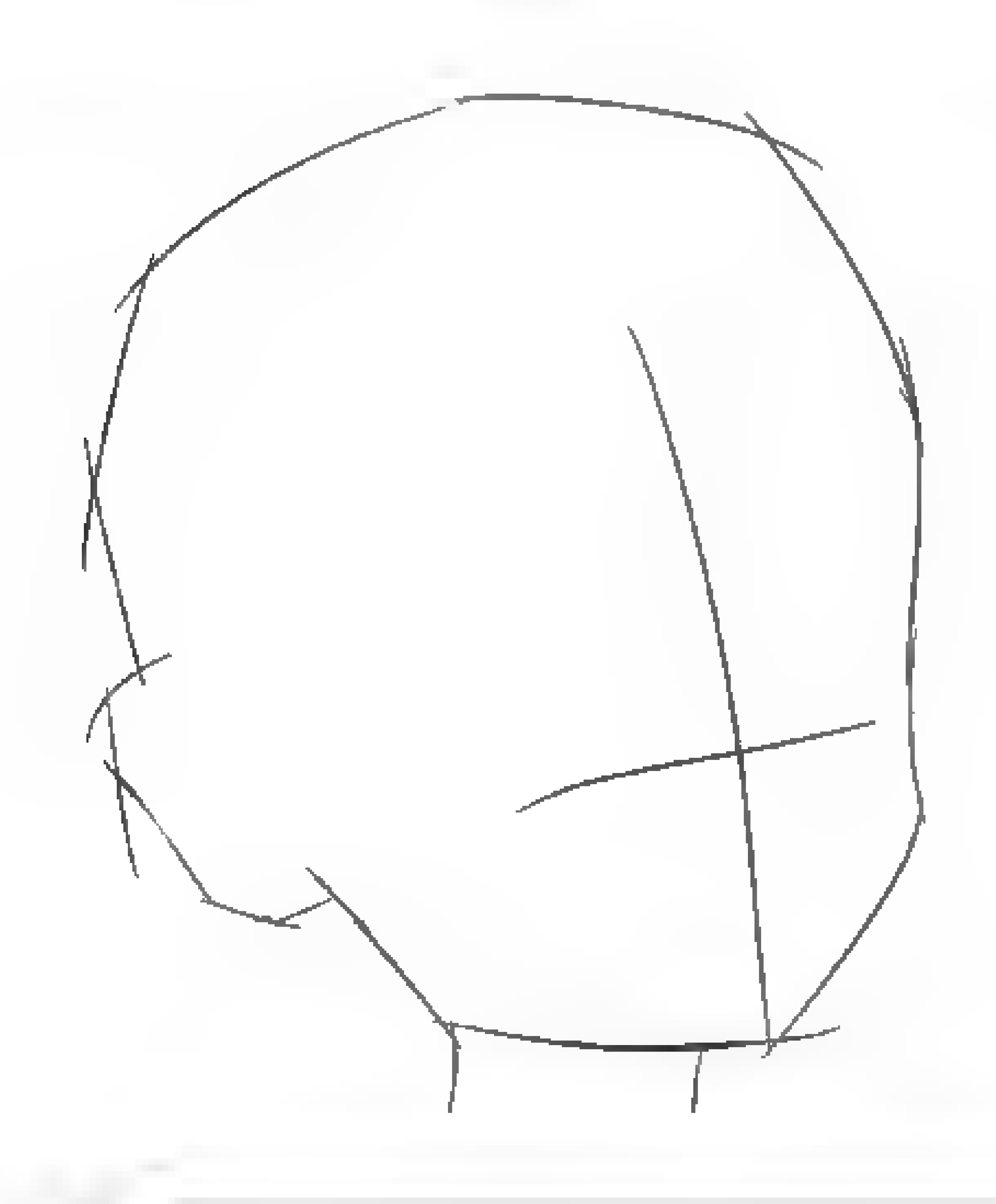
关于横线，很多初学者不知道如何运用它来定位眼睛，一般较为常用的方法有两种，用横线定位眼睛的上边缘，或者是定位眼睛的下边缘。





1 这个是3/4头部案例，脸部向右，横线在人物眼睛上方，竖线向左弯曲。

2 为头部添加五官与头发，整理画面，在基准线下，把握人物头部的造型会非常简单。



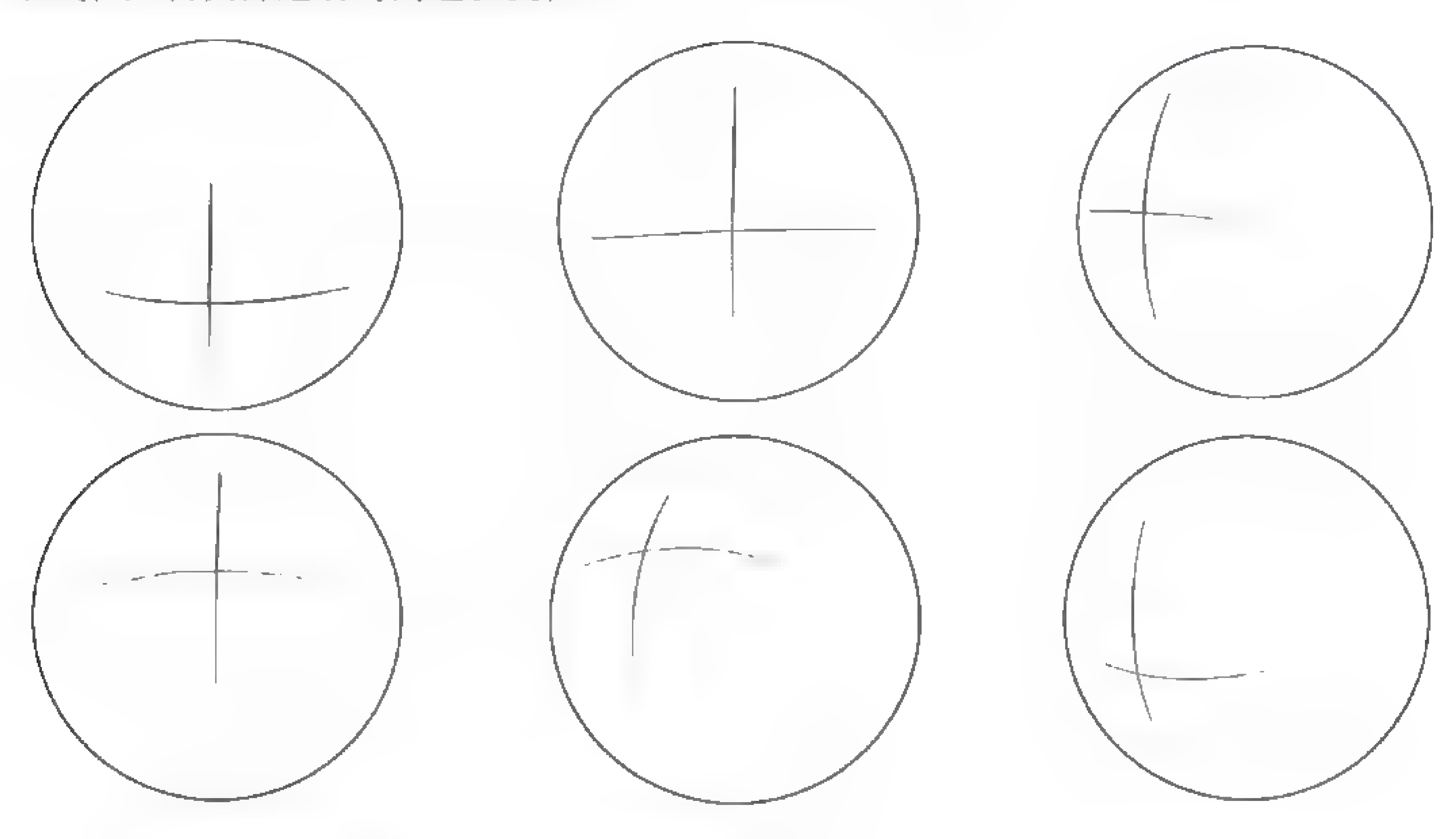


1 这是一个3/4头部案例，人物脸部面向左边，横线在人物眼睛的下方，竖线向右弯曲。

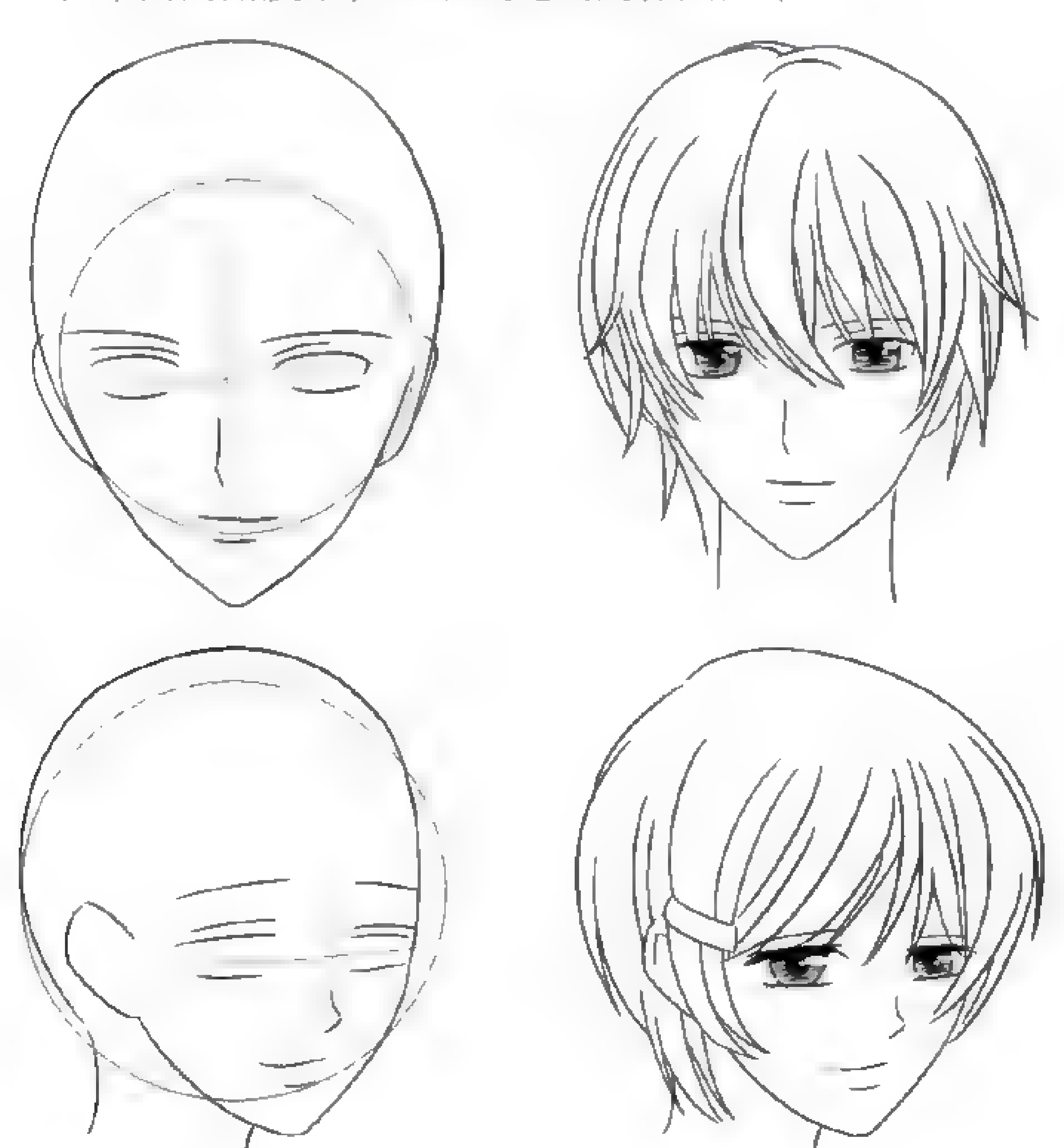
2 对于大眼睛的头部案例，熟练运用横线是非常有必要的。这张完成稿可以很好地帮助初学者理解横线的作用。

3.1.3　基准线的作用

上面介绍了什么是基准线以及基准线的横线运用方法，下面将通过几个实例来介绍基准线在人物头部运动时的透视变化。



在不同的角度下，基准线起到的作用如下。



当头部是正面时，基准线是标准的十字架，横纵两边对等。

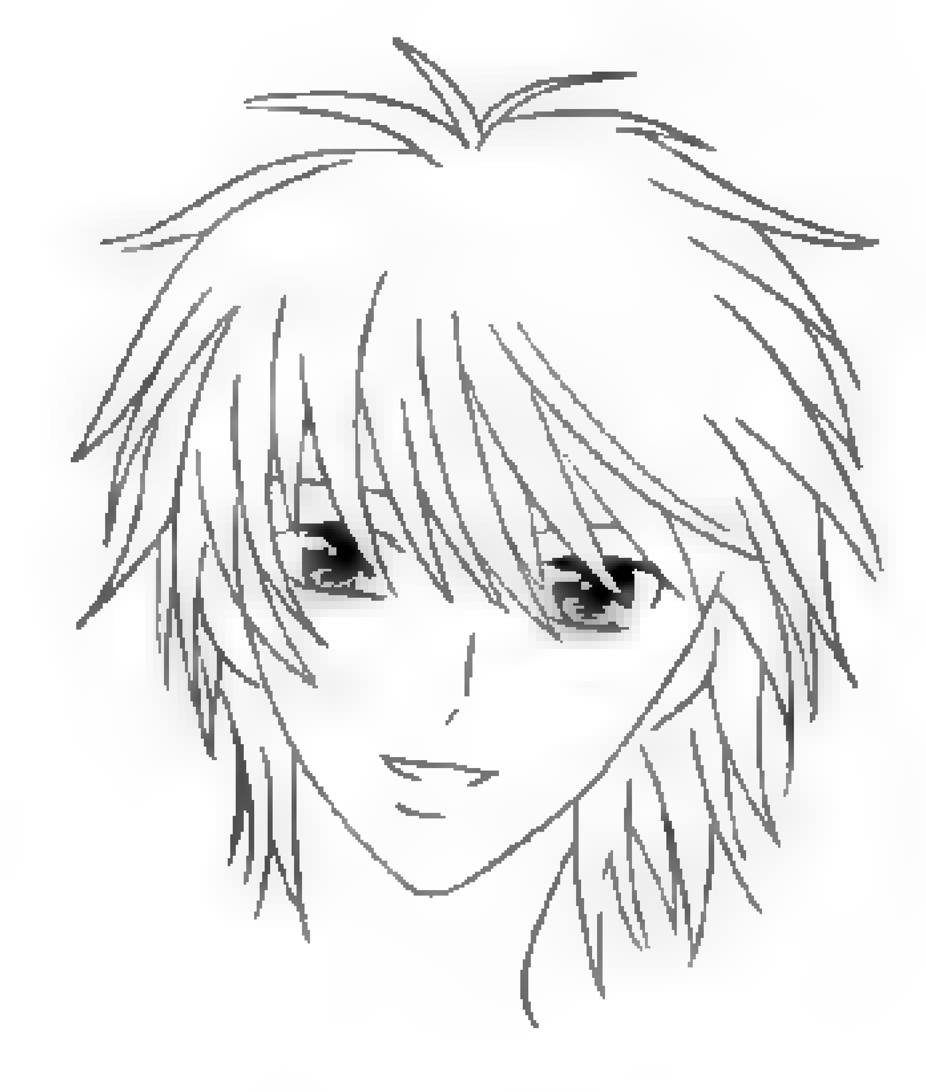
当头部是俯视时，基准线的横线弧度是向下的，横线偏向下边。




当头部是侧面时，基准线的纵线稍有弧度，纵线偏向一边。




当头部是仰视时，基准线的横线弧度是向上的，横线偏向上边。

当头部是靠左边或右边俯视时，基准线的横线弧度向下，纵线弧度向左边或右边，横线偏向下边。

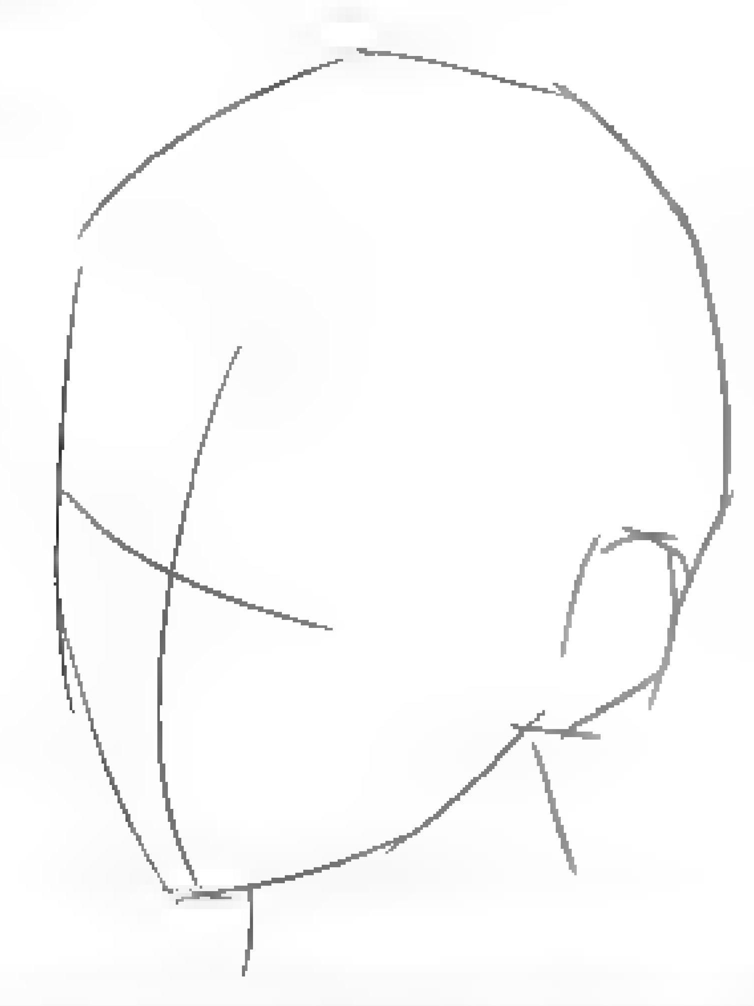



当头部是靠左边或右边仰视时，基准线的横线弧度向上，纵线弧度向左边或右边，横线偏向上边。

3.1.4　实战——基准线运用实例

知道了基准线，也了解了基准线横线的运用以及基准线在透视情况下的具体形态，现在通过两组实例巩固一下上面所学到的知识。

案例一





1 勾勒草图时要大胆用笔，尽量用长直的线条，不要拘泥于细节。用十字线确定人物头部的朝向。

2 运用“三庭五眼”比例法确定五官的位置，找准比例。





3 给人物添加头发，头发穿插关系要明确，简单地画出五官。

4 刻画五官，整理一下画面，绘制出人物的五官，将多余的线条擦除。



5 给人物头部绘制阴影，增强人物头部的立体感。



案例二

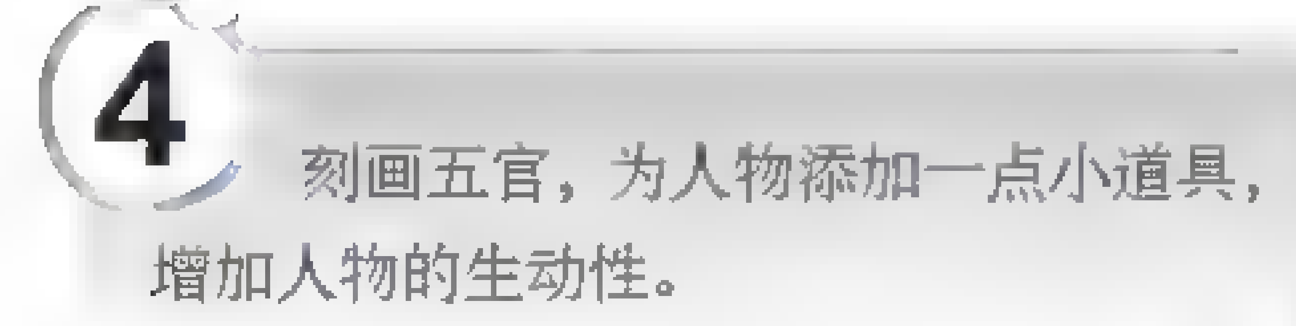


1 这是一个侧俯视的头部案例，找准人物头部的透视线，横线要向下弯曲。

2 找准五官比例，这是一个3/4案例的头部，眼睛与耳朵的距离大致为一个眼睛的宽度。



3 细碎的头发要仔细绘制，头发下摆零碎的感觉可以运用短直的线条绘制。



4 刻画五官，为人物添加一点小道具，增加人物的生动性。





5 整理画面，绘制阴影，擦除多余的线条。

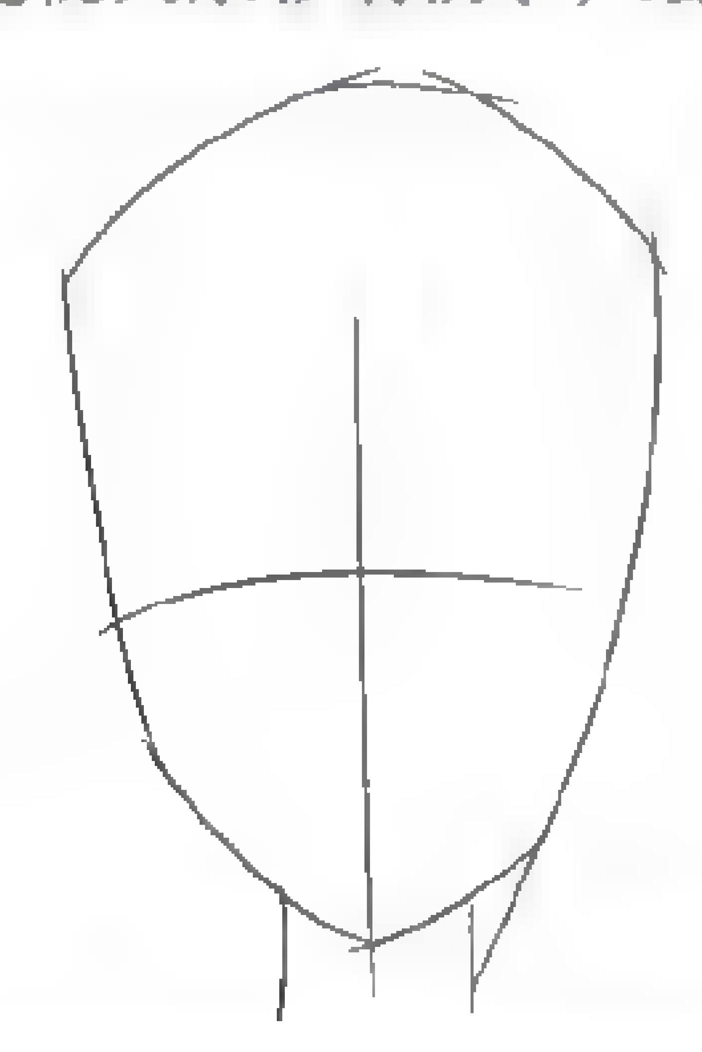


3.2　头部透视的表现

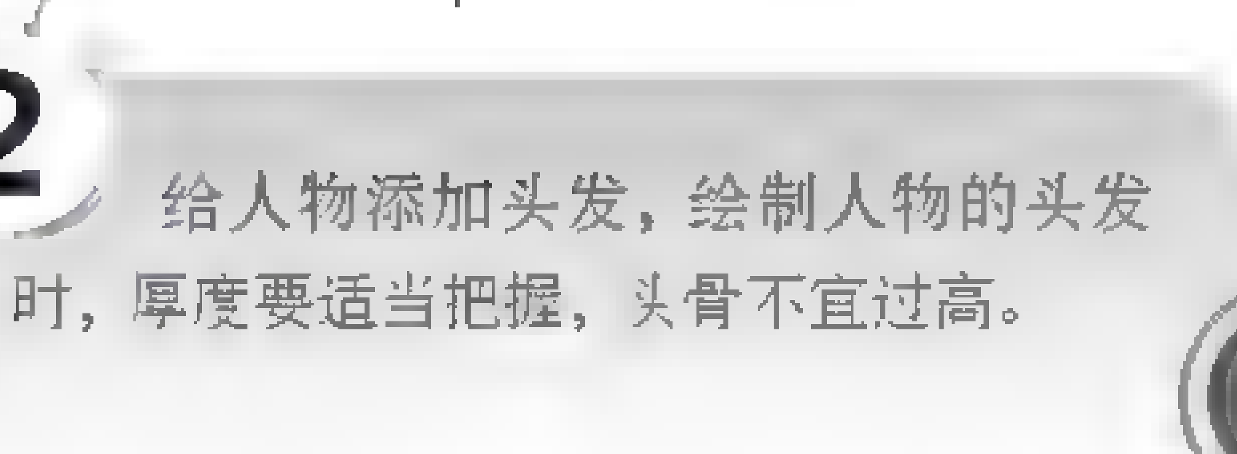
通过前面对基准线的学习，现在可以开始绘制不同角度的头部了。在绘制漫画人物的头部时，不同角度会存在一些透视关系，下面就来学习人物的头部在不同角度下的变化效果。

3.2.1　实战——人物头部的正面绘制

从人物的前方直观人物的面部，透视现象比较弱，比例匀称。正面在漫画中是常见的画面，透视关系影响较小，绘制时注意头部两边要对等。



1　用线条勾勒出人物的头形，可以用十字线标出人物大概的五官位置，以便后续的绘制。



2　给人物添加头发，绘制人物的头发时，厚度要适当把握，头骨不宜过高。





3　根据基准线将人物的五官刻画出来，注意眼睛的绘制，给眼瞳填上颜色，注意虚实变化。

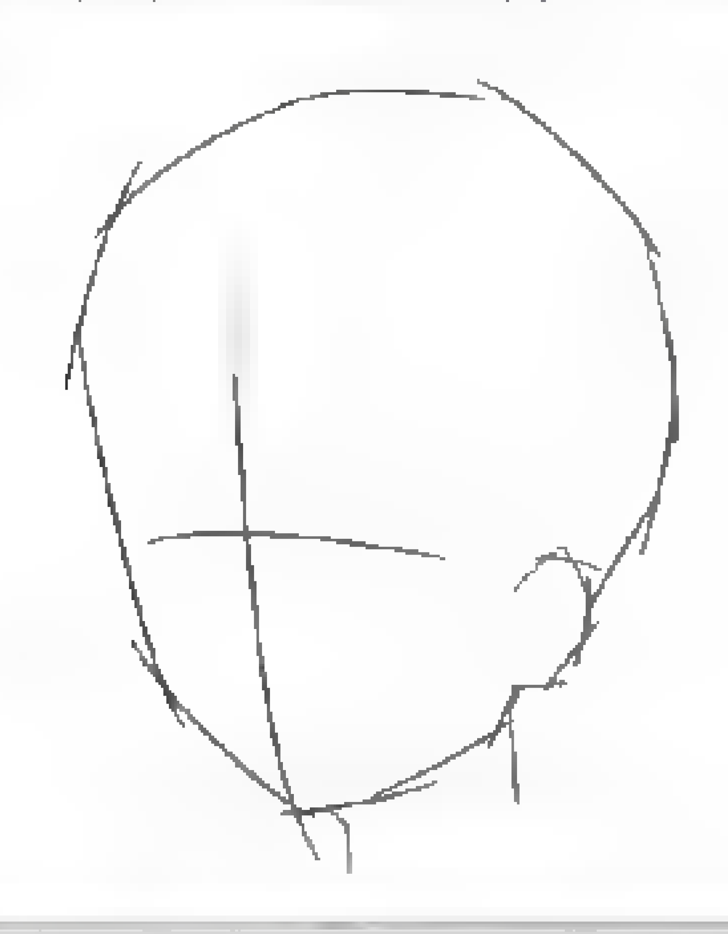
4　整理画面，给头发添加一层阴影，使头发更加有立体感。





3.2.2 实战——人物头部侧面绘制

漫画人物在3/4侧面时，只能看到一条半眉毛、一只半眼睛和侧面的鼻子。





1 将人物的侧面绘制出来，注意人物侧面的五官绘制。

2 添加头发，为了体现立体感，可将人物的刘海绘制得多一些。



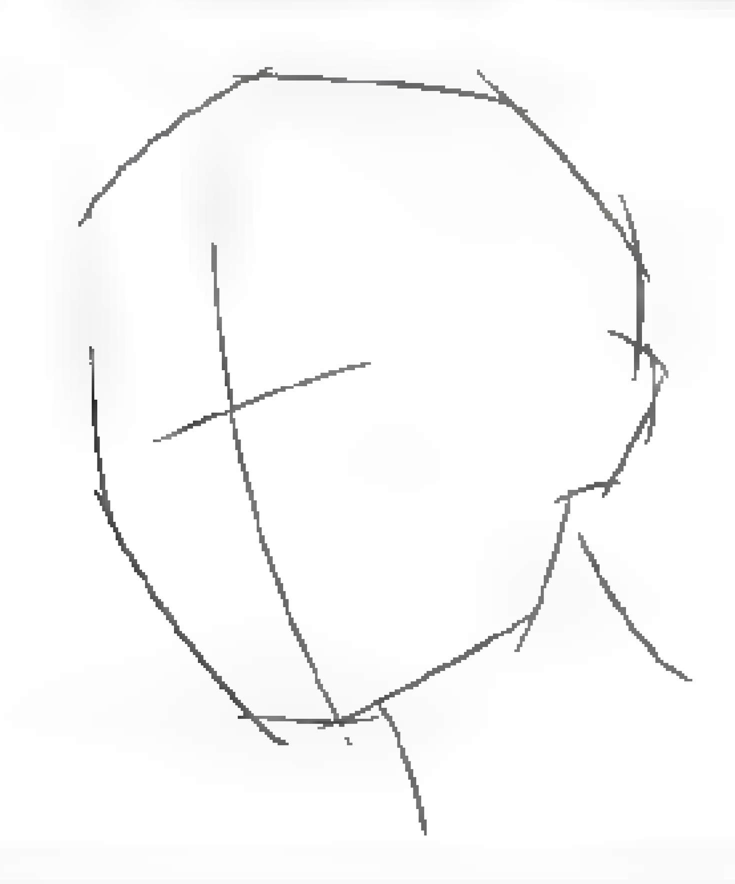


3 根据基准线将人物的五官刻画出来，注意侧面状态时人物五官的变化，并给眼瞳填上颜色。

4 整理画面，注意要有虚实变化，最后添加一层阴影。

3.2.3 实战——人物头部仰视绘制

仰视：从人物的头部下方观察，头顶部分减小，下巴部分增多，基准线中的横线偏向上。





1 绘制出人物侧面的样式，勾勒出基准线以确定人物的五官位置。

2 给人物添加头发，绘制头发时不宜过厚，注意头发的层次感。



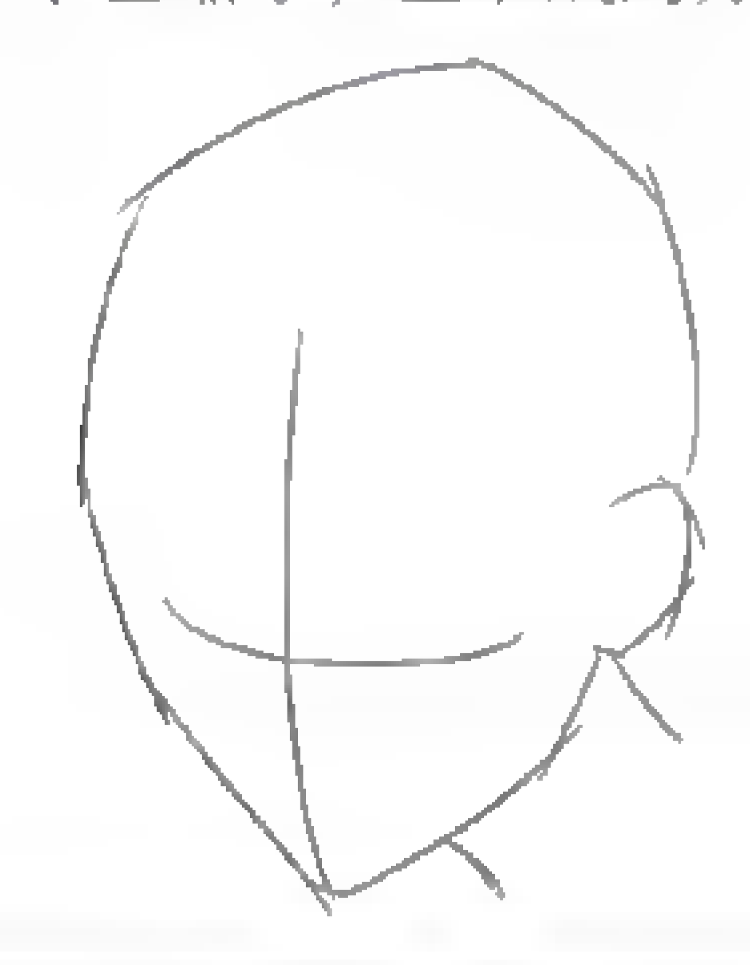


3 根据基准线将人物的五官刻画出来，注意侧面状态时人物五官的变化，并给眼瞳填上颜色。

4 整理画面，注意要有虚实变化，最后添加一层阴影。

3.2.4　实战——人物头部俯视绘制

俯视：从人物的头部上方观察对象产生的视觉透视变化，这个角度使人物的头顶露出大部分，下巴缩小，基准线的方位与仰视的相反。





1 绘制出人物侧面的样式，勾勒出基准线以确定人物的五官位置。

2 给人物添加头发，绘制头发时不宜过厚，注意头发的层次感。





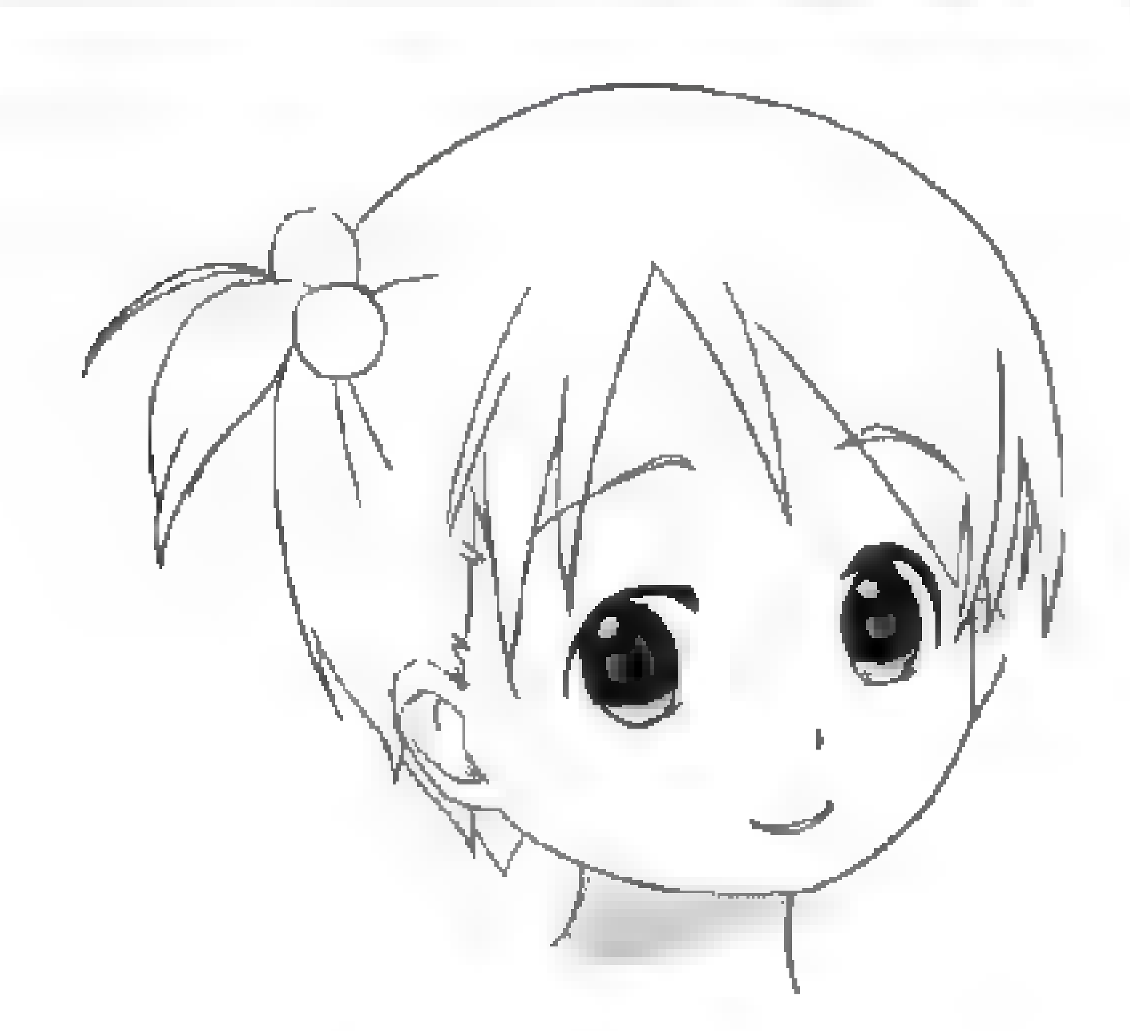
3 根据基准线将人物的五官刻画出来，注意侧面状态时人物五官的变化，并给眼瞳填上颜色。

4 整理画面，注意要有虚实变化，最后添加一层阴影。

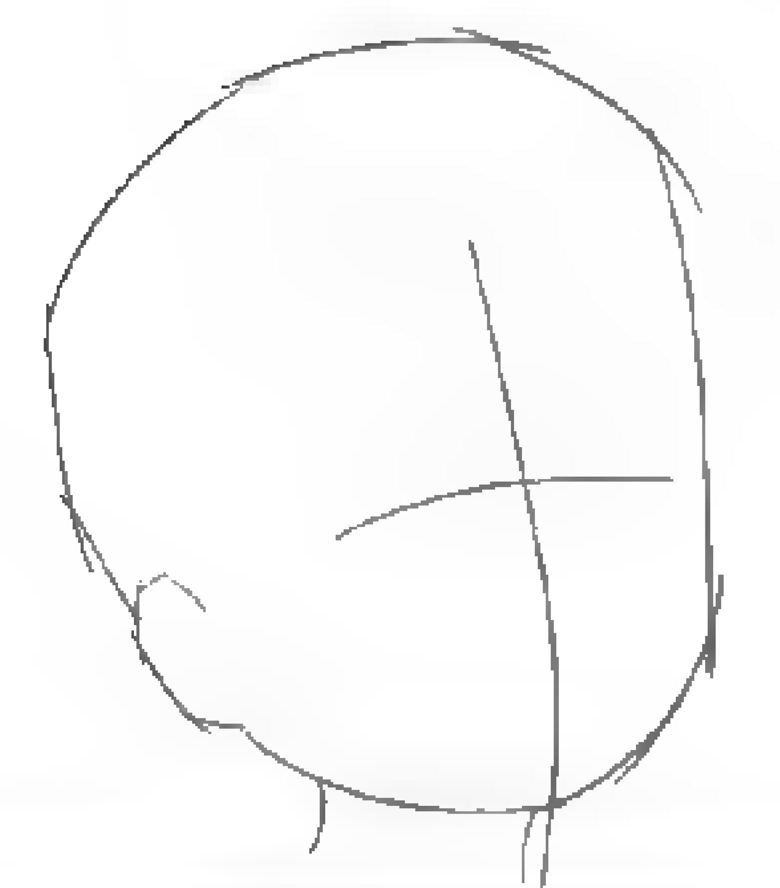
3.3 4种人物的脸部造型

漫画中有各种各样的人物角色，他们都有着丰富的脸部造型，初学者往往不知道如何绘制这些脸部造型，现在就按人物脸部轮廓来把这些人物的脸部分成四大类，以方便初学者学习。

3.3.1 实战——圆脸绘制案例一



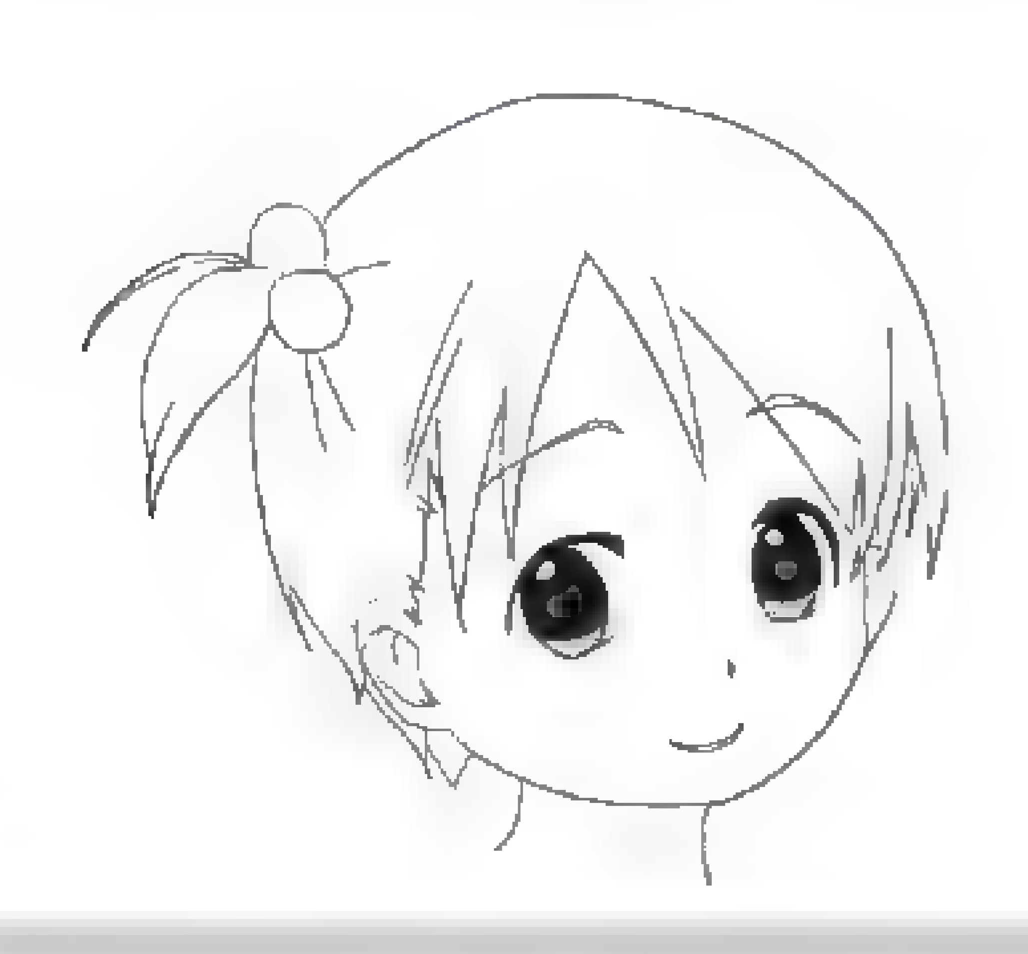
圆脸的动漫人物看上去可爱、稚气。圆脸多应用在幼童或者胖乎乎的动漫人物身上。



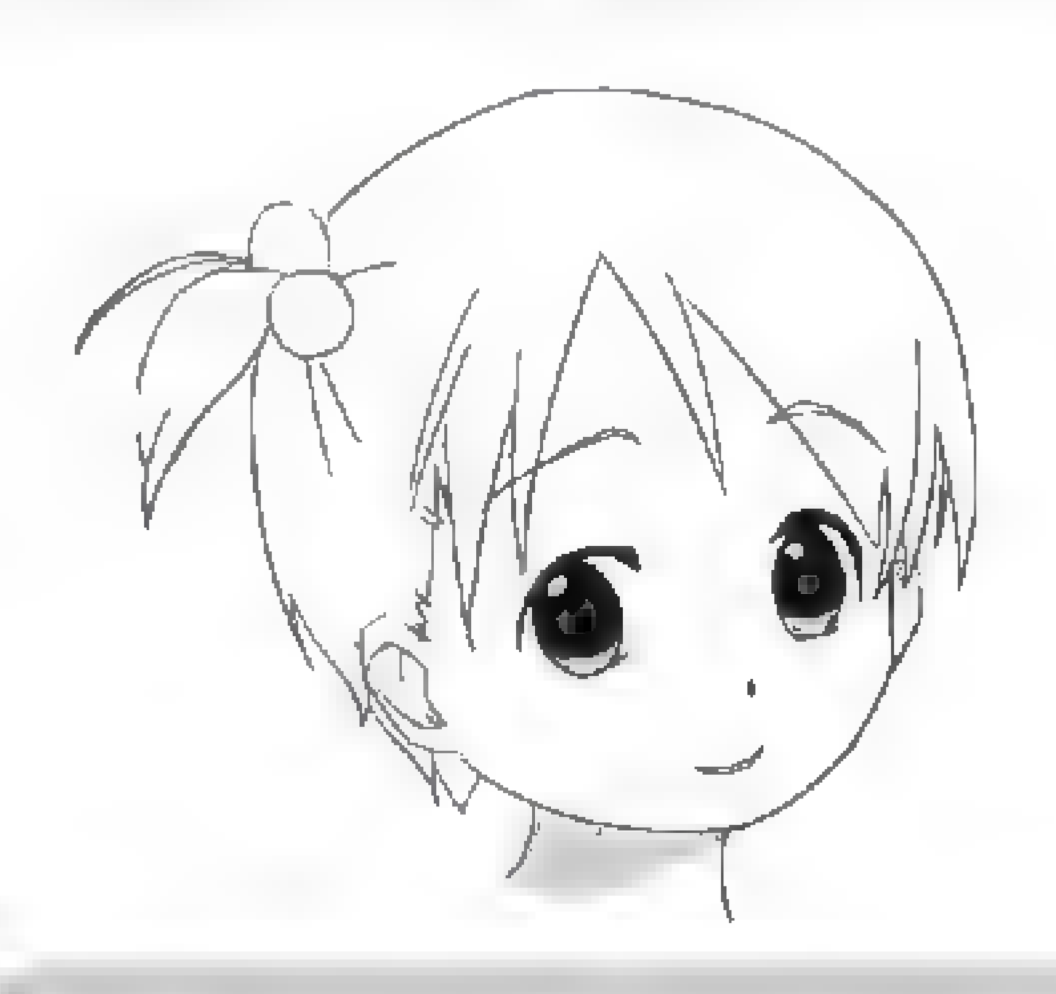
1 圆脸的下巴非常圆滑，注意不要有过于生硬的棱角。



2 把人物的五官位置轻轻画出来，在此基础上勾勒出五官，并添上头发。

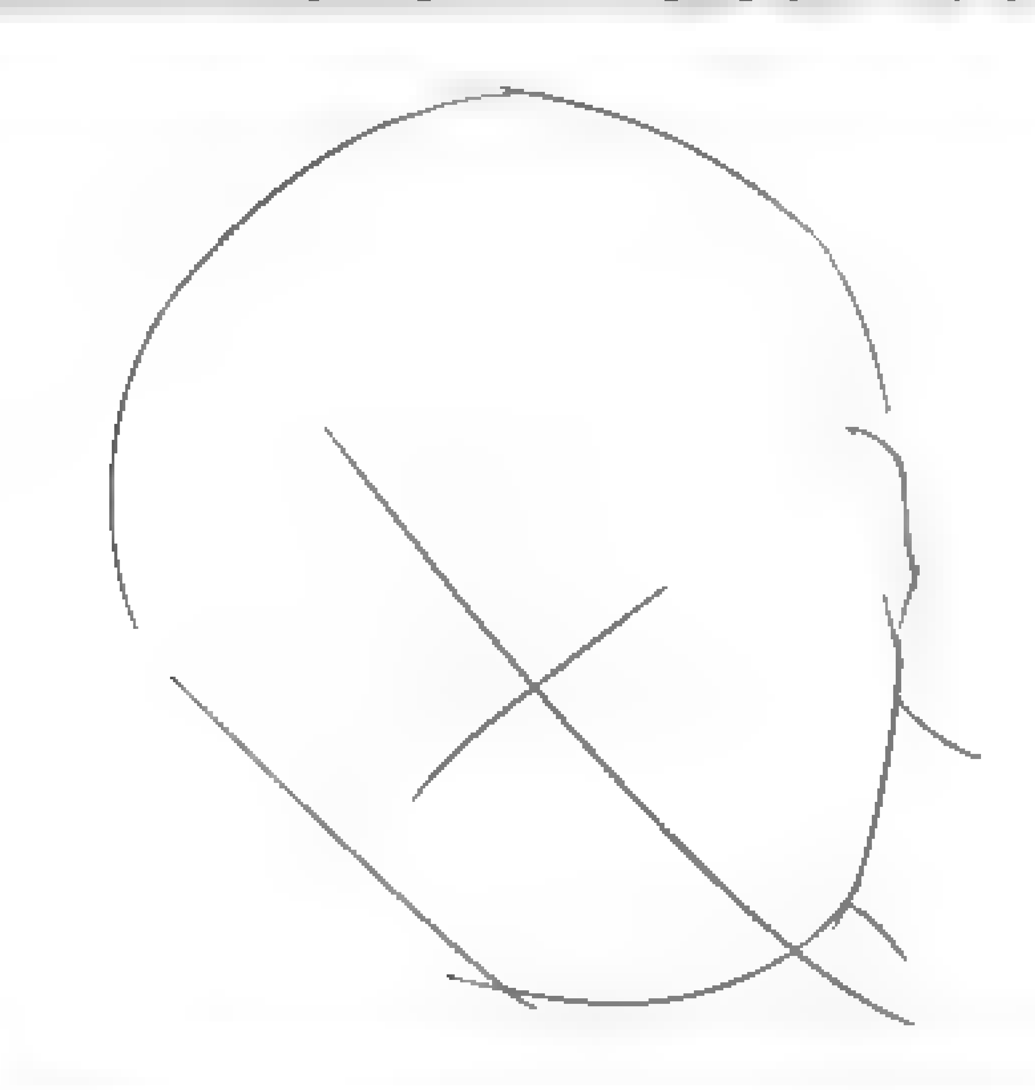


3 把多余的线条擦掉，对于眼睛细节的把握要到位。



4 在人物的脖子外添加阴影，增强人物的立体感。

3.3.2　实战——圆脸绘制案例二





1 人物的头部向左倾斜，注意用竖线标出人物头部的倾斜角度，用横线来标出人物眼睛的走向。

2 勾勒出五官和头发。把五官的大致形态勾勒出来，头发的处理要自然，线条不要太生硬。





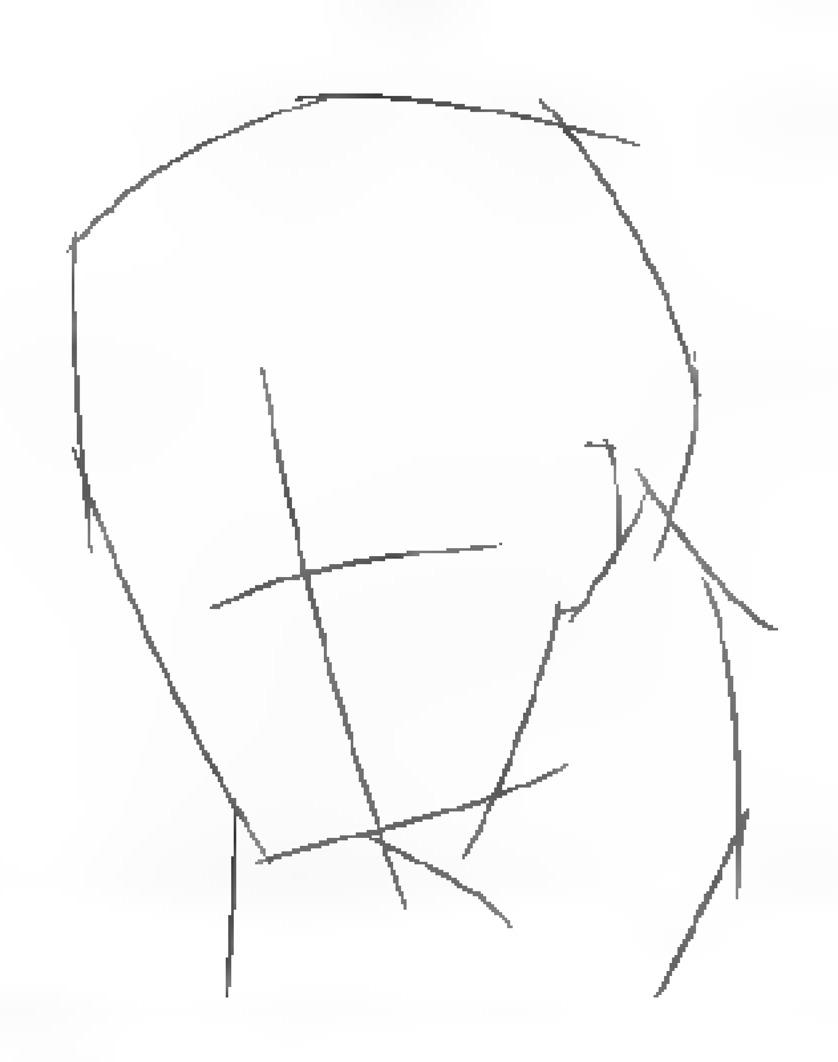
3 刻画五官，整理画面，让画面干净整洁。

4 给人物添加阴影，处理好阴影处头发和脖子之间的关系。

3.3.3　实战——方脸绘制案例一



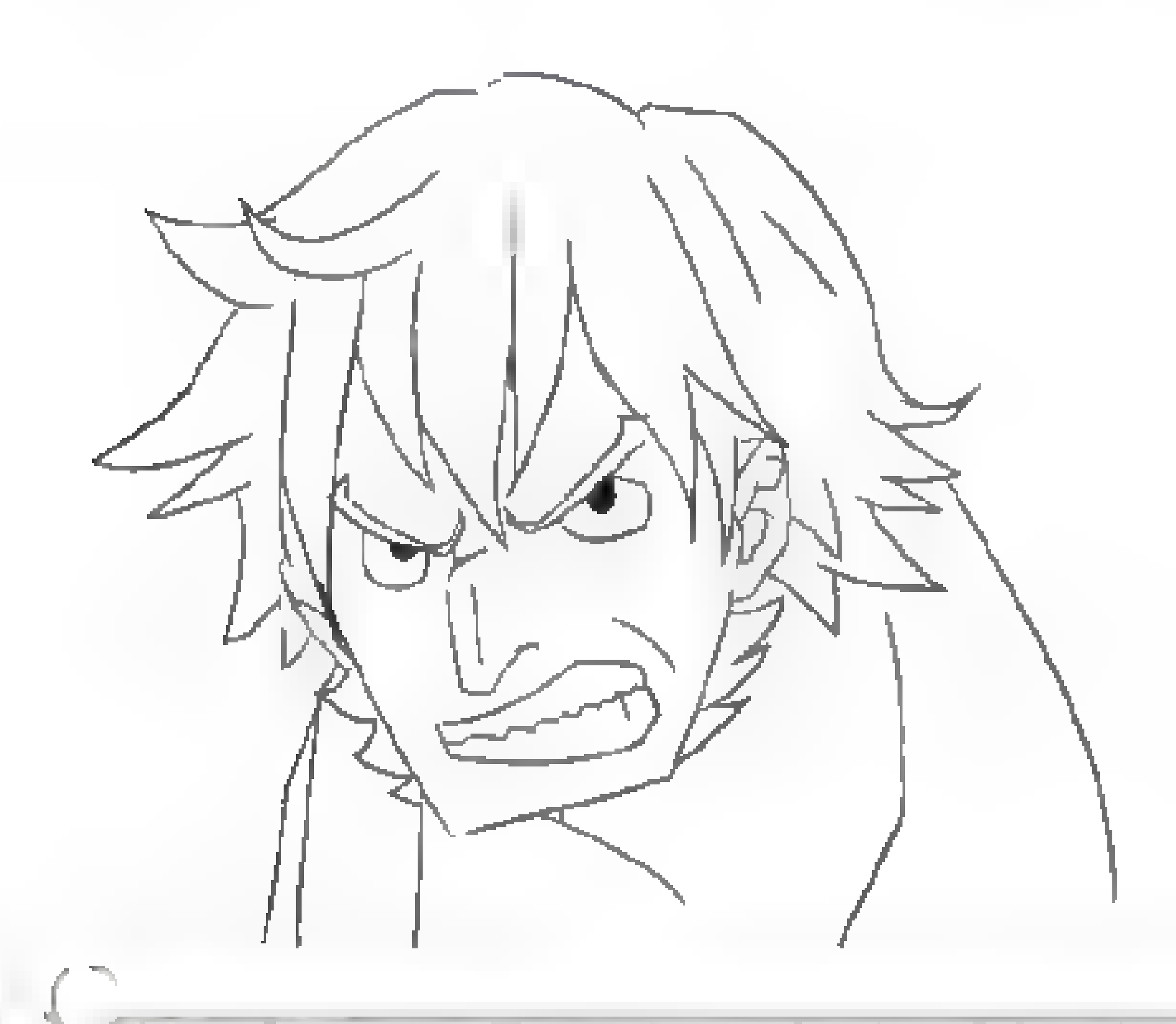
方形脸的动漫人物刚硬、热血、正气凌然，这类脸型多用于男性，可以用这种脸型来表现严肃刻板的硬派人物。



1 方脸的人物草图很好绘制，尽量用长线条大胆地勾勒，每条线都一笔完成，线条不要过于零碎。



2 方脸的人物脸部的线条要分明，勾勒人物脸部五官的时候不要拘束。绘制头发时注意穿插关系。



3 线条要棱角分明，五官造型要把握准确。



4 整理画面，给人物添加阴影，阴影大部分都集中在额头、五官、脖子处。

3.3.4 实战——方脸绘制案例二



1 这是一个经典的3/4侧面例子，运用好基准线，大胆地勾勒。



2 人物脸部的结构明确，准确地把握住五官的位置，处理好五官的结构线。

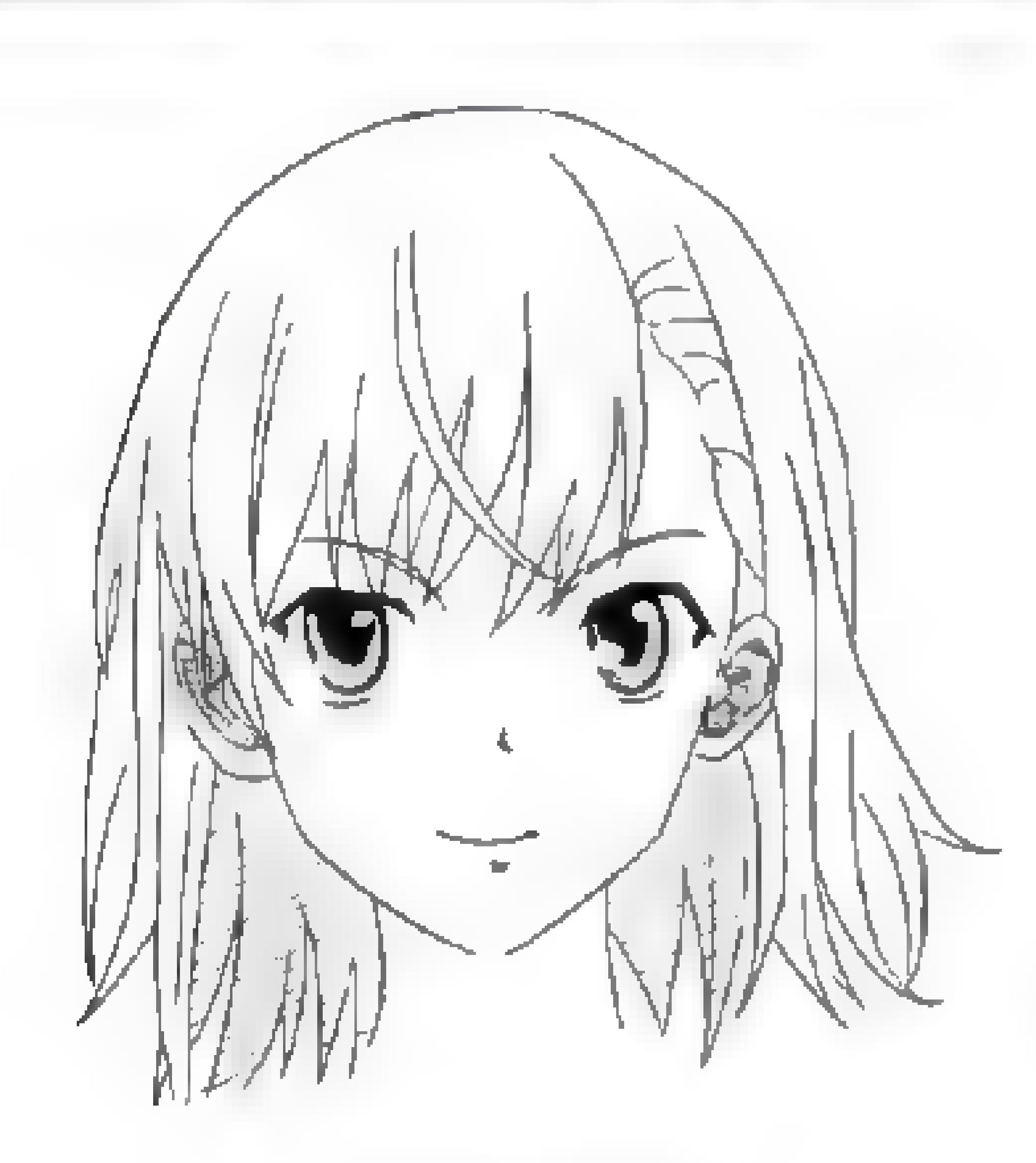




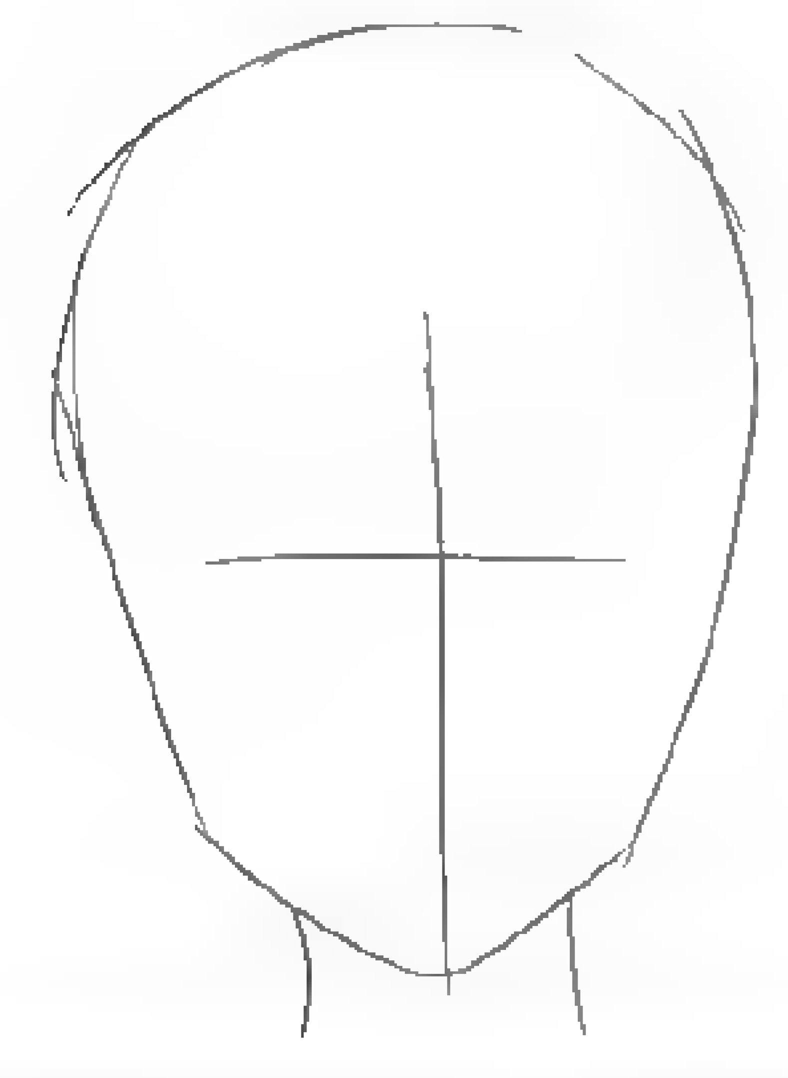
3 把多余的线条擦掉，再深入刻画人物的脸部。注意每根线都要画在人物的结构上，不要随便添加。

4 给人物头部绘制阴影。绘制这个人物的阴影时，注意把阴影放在五官上面，深化五官结构。

3.3.5 实战——鹅蛋形脸绘制案例一



鹅蛋形脸的动漫人物活泼，略微带着一点稚气，这类脸型多出现在青少年的身上，女性居多。

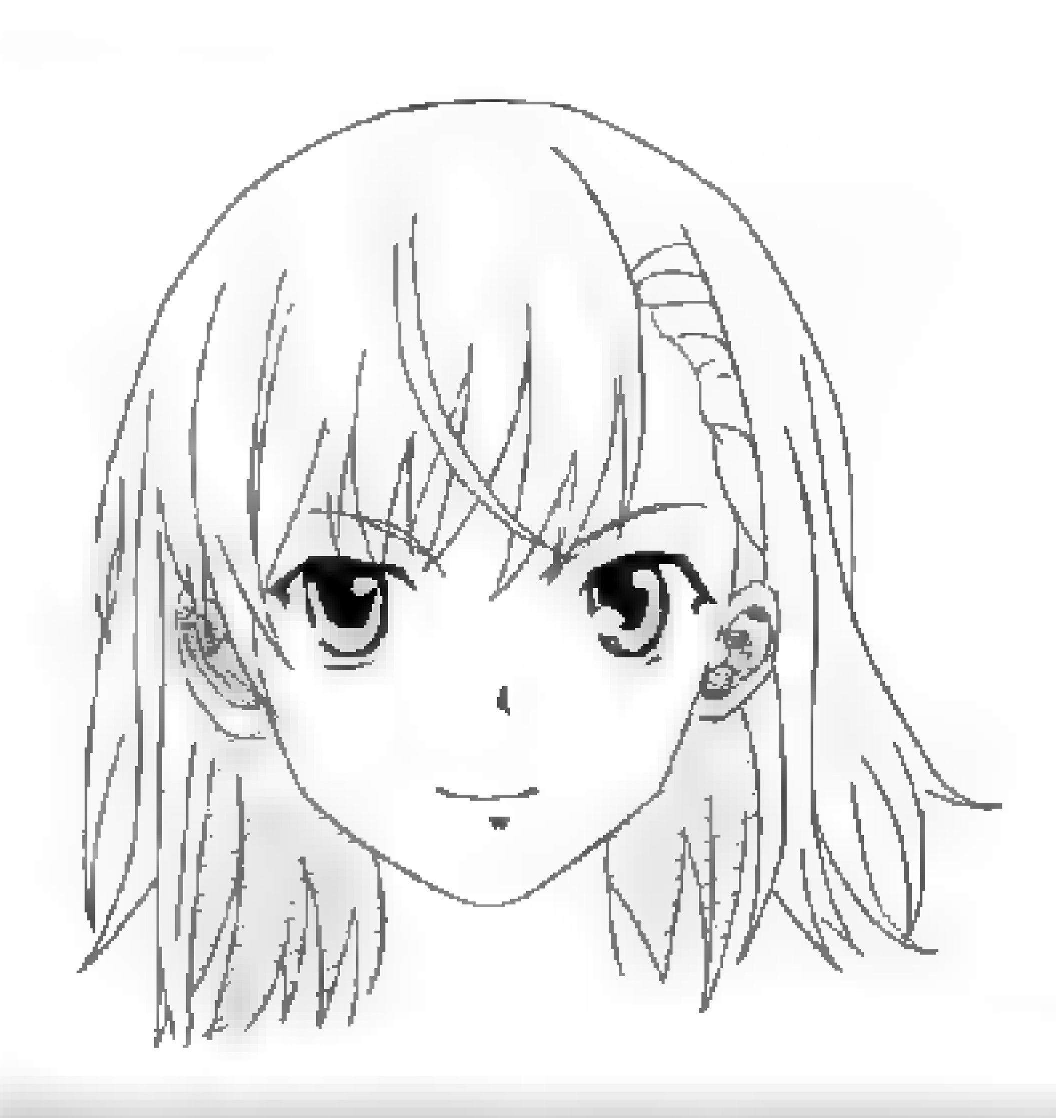


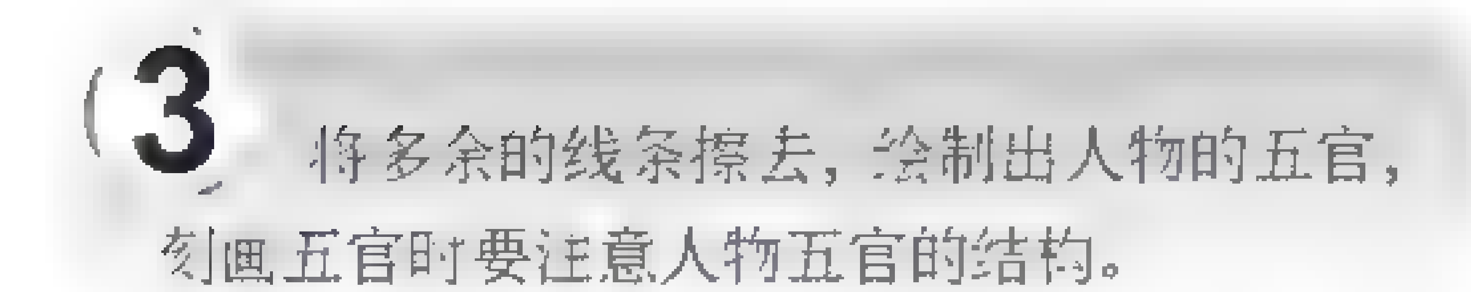


1 勾勒出人物脸部的大致轮廓，线条要流畅。运用基准线找准五官的位置。

2 绘制头发。要掌握头发是跟随着头部轮廓向下延伸的，女性的头发要柔顺。



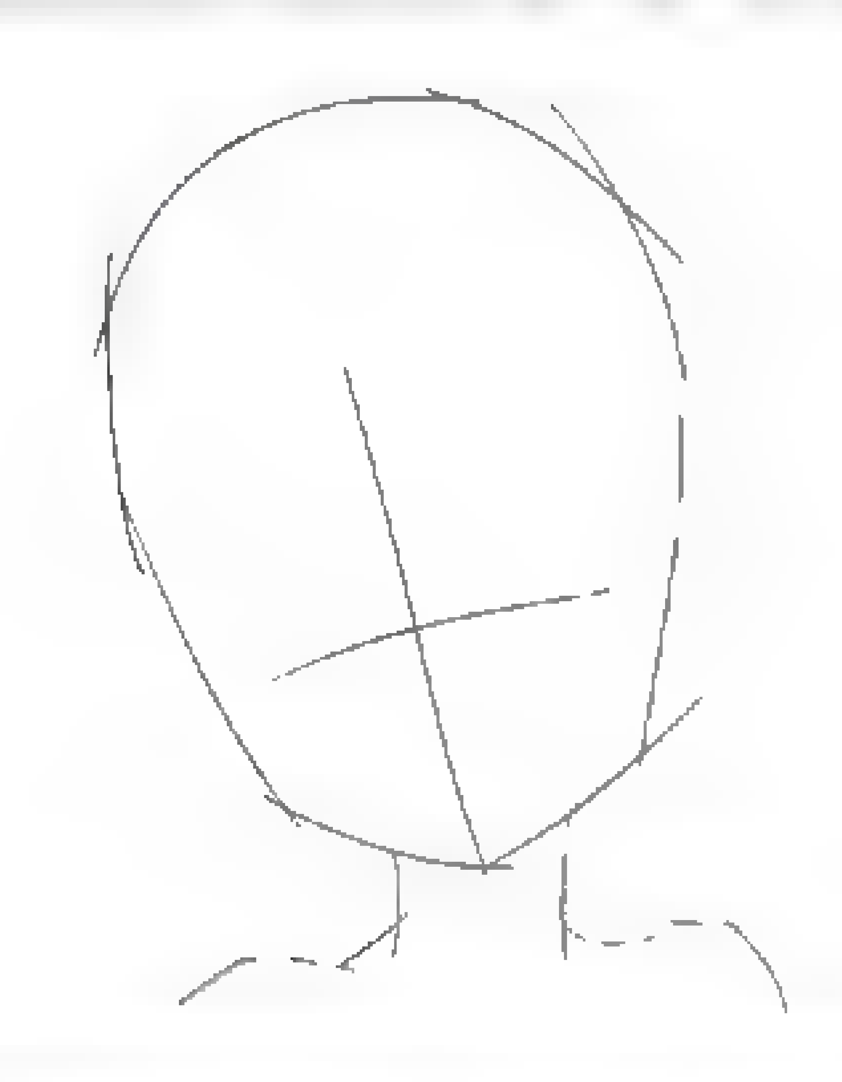




3 将多余的线条擦去，绘制出人物的五官，刻画五官时要注意人物五官的结构。

4 给头发绘制阴影，明确人物脸部与头发的前后关系，以增强人物的立体感。

3.3.6 实战——鹅蛋形脸绘制案例二

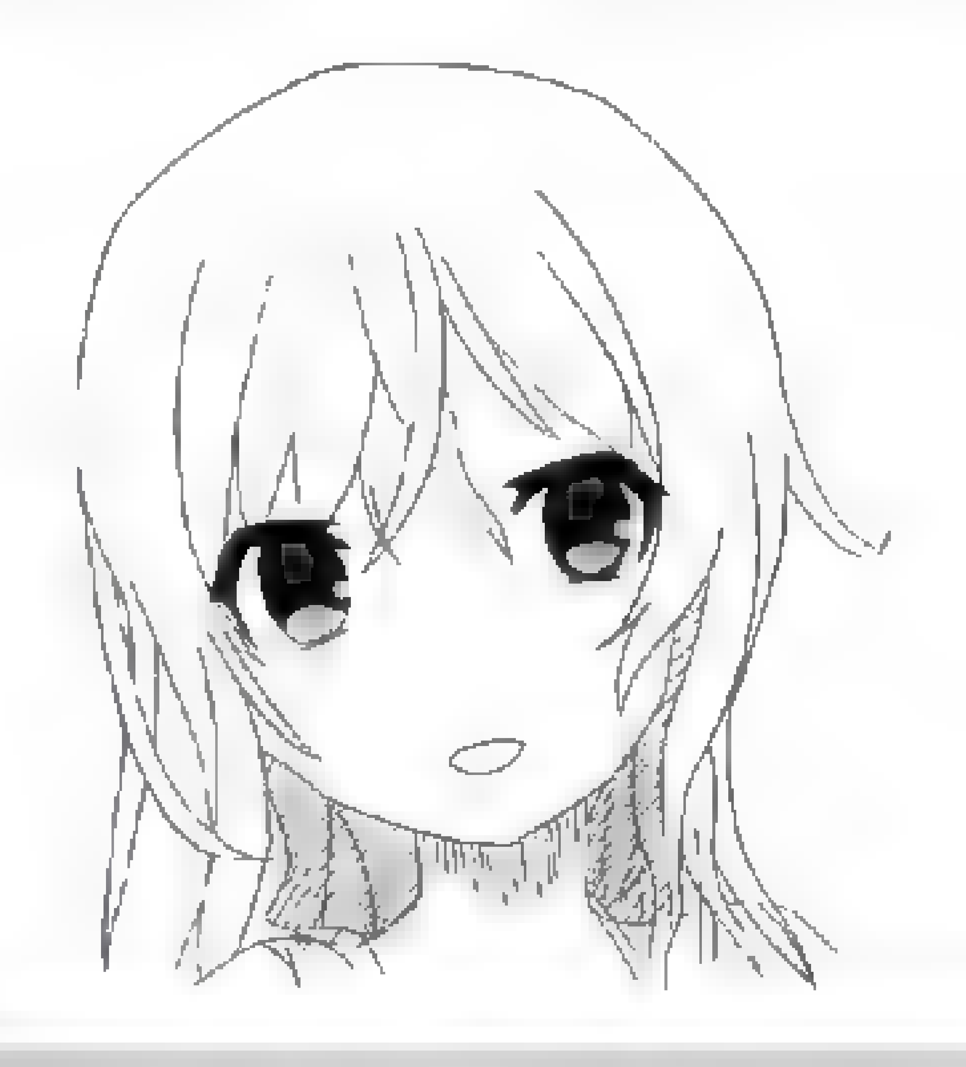




1 鹅蛋脸的少女眼睛一般都很大，一般用“横线”找准大眼睛的位置。

2 在辅助线的帮助下勾勒出人物的面部五官与头发。





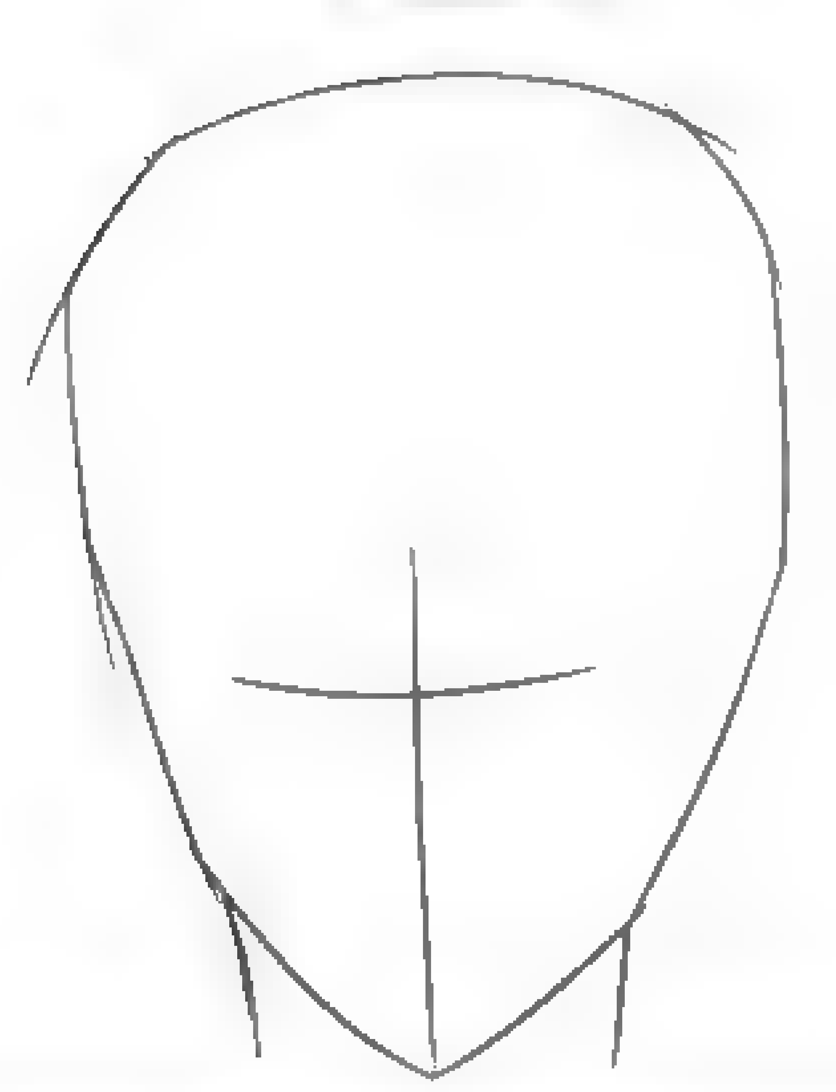
3 刻画五官，绘制眼睛的时候要把握好眼睛的结构，擦除一些不必要的线条，处理好线与线之间的关系。

4 脖子与周边的头发都在一块阴影外，注意两者之间的关系，运用不同方向的排线来区分。

3.3.7　实战——三角形脸绘制案例一



三角形脸气质出众，感觉成熟，多用来表现冷酷、帅气、有实力的男女性。





1　用线条勾勒出人物正面的脸庞，用正十字基准线标示出五官的位置。

2　绘制头发。由于头发比较细碎，绘制时注意每缕头发都要不一样。

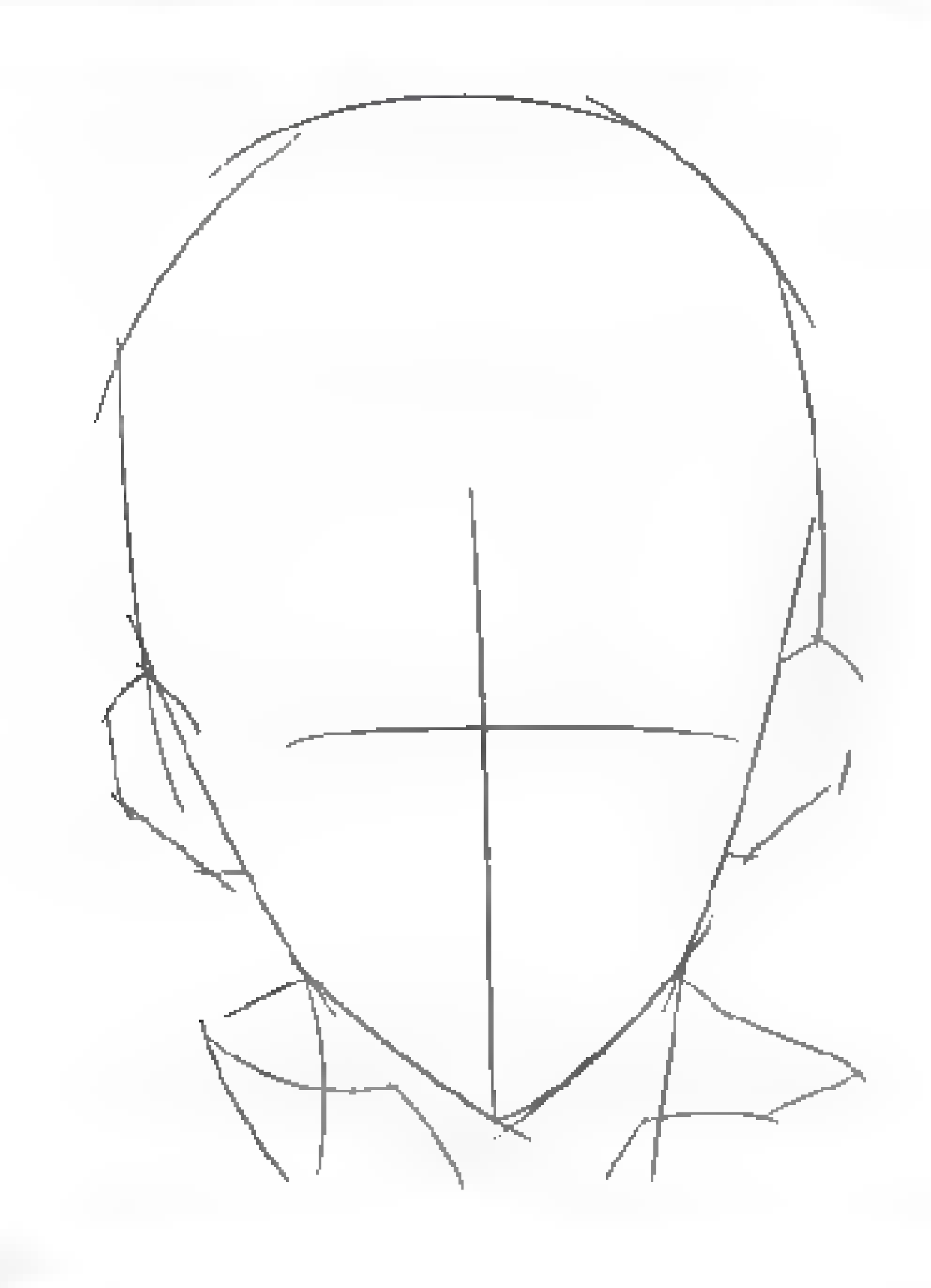




3　绘制出五官。三角形的脸给人冷酷的感觉，眼睛是心灵的窗户，用较为深的颜色使眼睛更为明显。

4　给人物绘制阴影，脖子处的阴影要跟随脖子的结构走。头发在人物脖子的后面，排线的时候要尽量紧凑一点。

3.3.8 实战——三角形脸绘制案例二



1 用长线条勾勒出五官，并用十字线找好五官的位置以及面部朝向。

2 这个人物的头发零碎而又飘逸，多用长线条一笔勾勒，注意头发之间的关系。





3 给人物绘制五官的时候要了解五官的构造，上眼皮在眼球处有投影，可以把颜色画得浓厚一些。

4 整理画面，并为人物头部添加阴影，把脖子后面的头发用阴影虚化下去，以便突出人物的脸部。





第4章

五官造型技法



漫画中人物的五官虽然没有在写实中要求得那么严格，但是一些基本的结构还是需要初学者掌握的。如果五官决定着漫画中人物的长相，那么漫画人物的发型就决定了其性格，本章的内容就是带领大家了解五官的结构和头发的生长规律，并且通过12个实例来加深我们对五官与头发的认识。

4.1 人物五官绘制技法

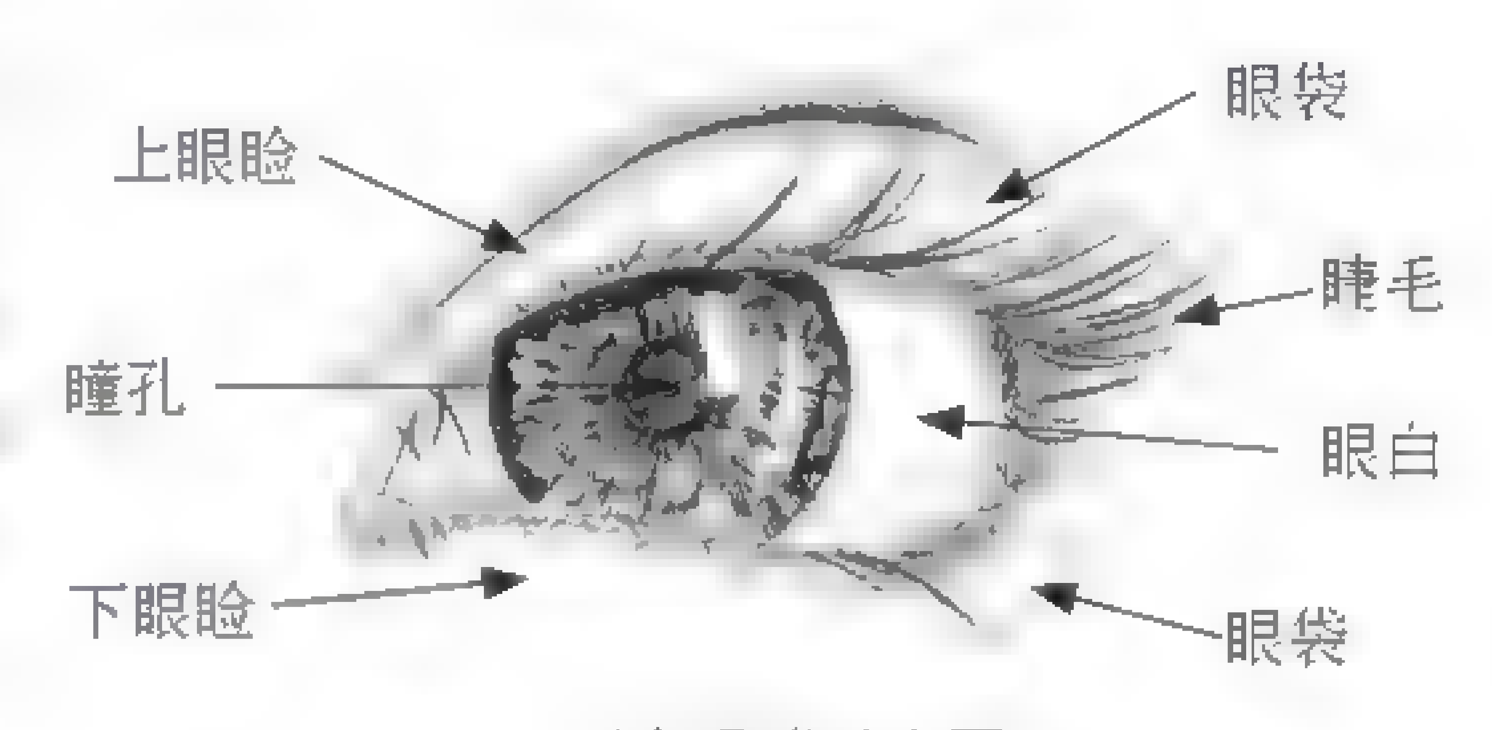
漫画中，人物在嬉笑怒骂间给我们留下了深刻的印象，正是五官的不同表现，赋予了人物千变万化的复杂表情，让我们能够对天长啸宣泄怒吼，也让我们能够黯然相视，屹语无言。下面我们将对五官的知识进行学习。

4.1.1 眼睛的绘制

眼睛是心灵的窗户，在无语凝噎间，眼睛能够传达出很多的信息，漫画中眼睛是一个非常重要的感官，在人物面部的绘制中，有着非常重要的地位。

眼睛的结构

眼珠是个球体，置于眼窝中，外有眼睑包着，所以我们看到的眼睛，只是眼球外露的那一部分。眼从眉弓到下眼睑，形成一个下降的阶级梯状，而眼的横向又呈现一半圆球面。眼睛上方是眉弓，内侧是鼻梁，外侧下方是颧骨。绘制眼睛的时候，还要注意眼球是半圆形体积，眼珠是透明的，不能绘制成死黑的，而是越接近亮部越黑，暗部反光越透明。



写实眼睛示意图

上眼皮的变化



眼睛睁开时眼皮的状态。

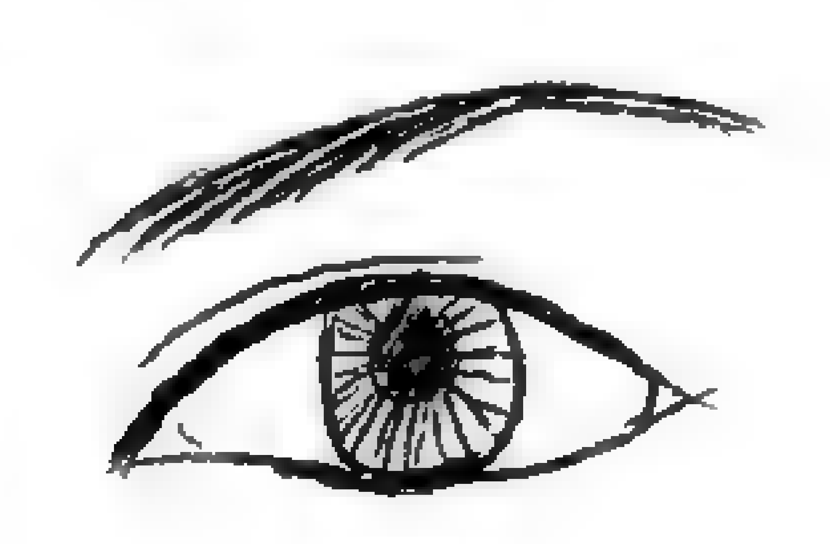


眼睛半睁开时眼皮的状态。

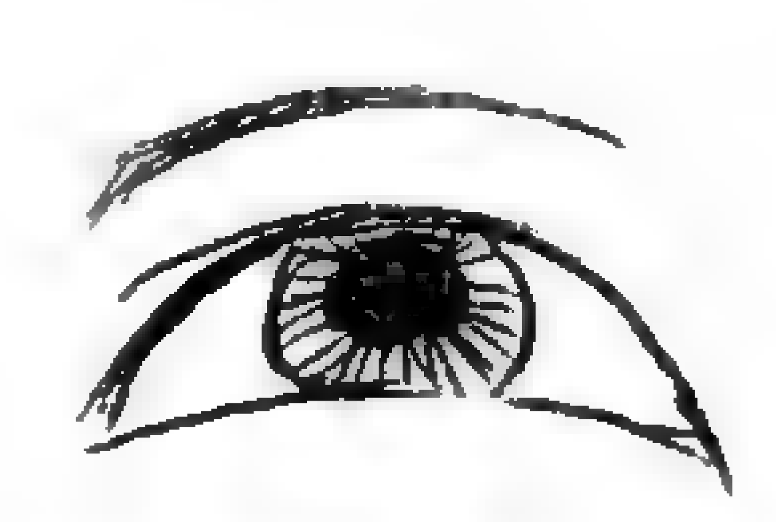


眼睛闭着时眼皮的状态。

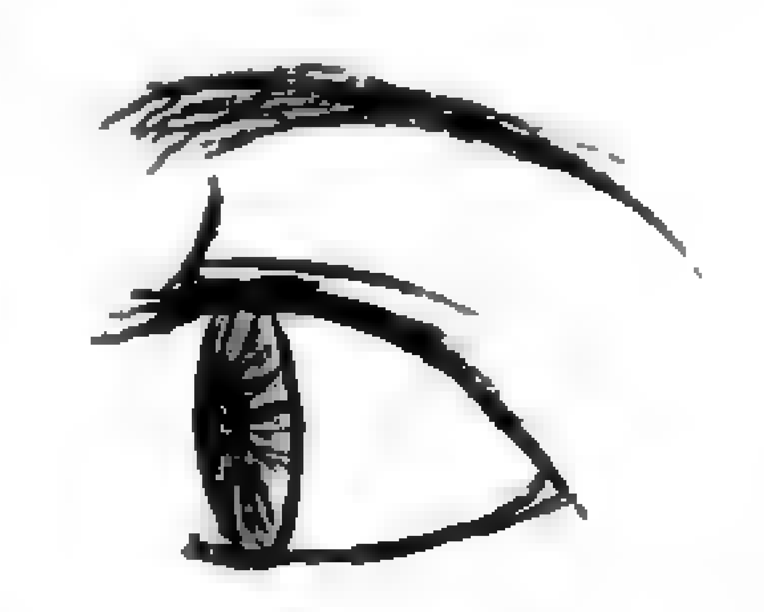
不同角度的眼睛



眼睛正面观看时的状态。



眼睛朝上观看时的状态。



眼睛侧面观看时的状态。

眉毛



眉毛位于眼睛上方，沿着眉弓生长，以下是在漫画素材中经常看到的人物眉型。

眉头 眉嵴 眉梢

眉头 眉嵴 眉梢

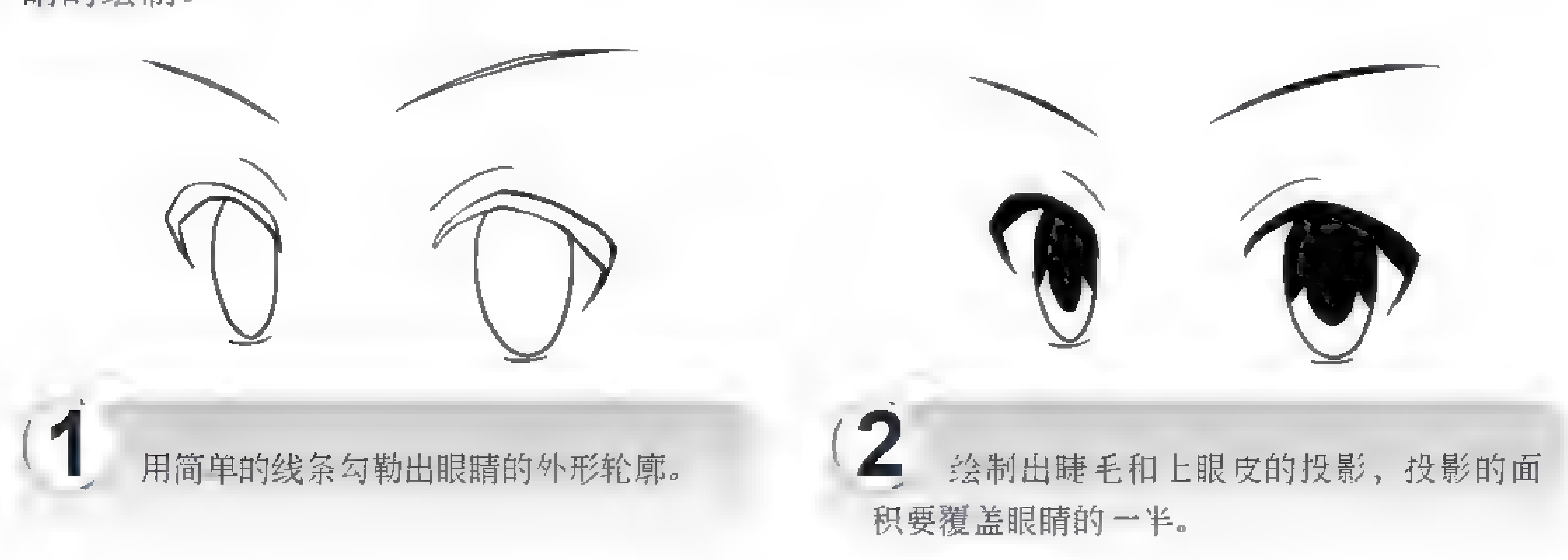
剑眉 八字眉

蛾眉 柳叶眉

各种漫画眉型

漫画人物眼睛的绘制

漫画中，眼睛的绘制虽然没有写实绘画那样要求结构严格（漫画中眼睛大部分的结构也简化了），但是一些必要的结构我们还是要必须掌握的，下面通过一个实例学习一下眼睛的绘制。



1 用简单的线条勾勒出眼睛的外形轮廓。

2 绘制出睫毛和上眼皮的投影，投影的面积要覆盖眼睛的一半。





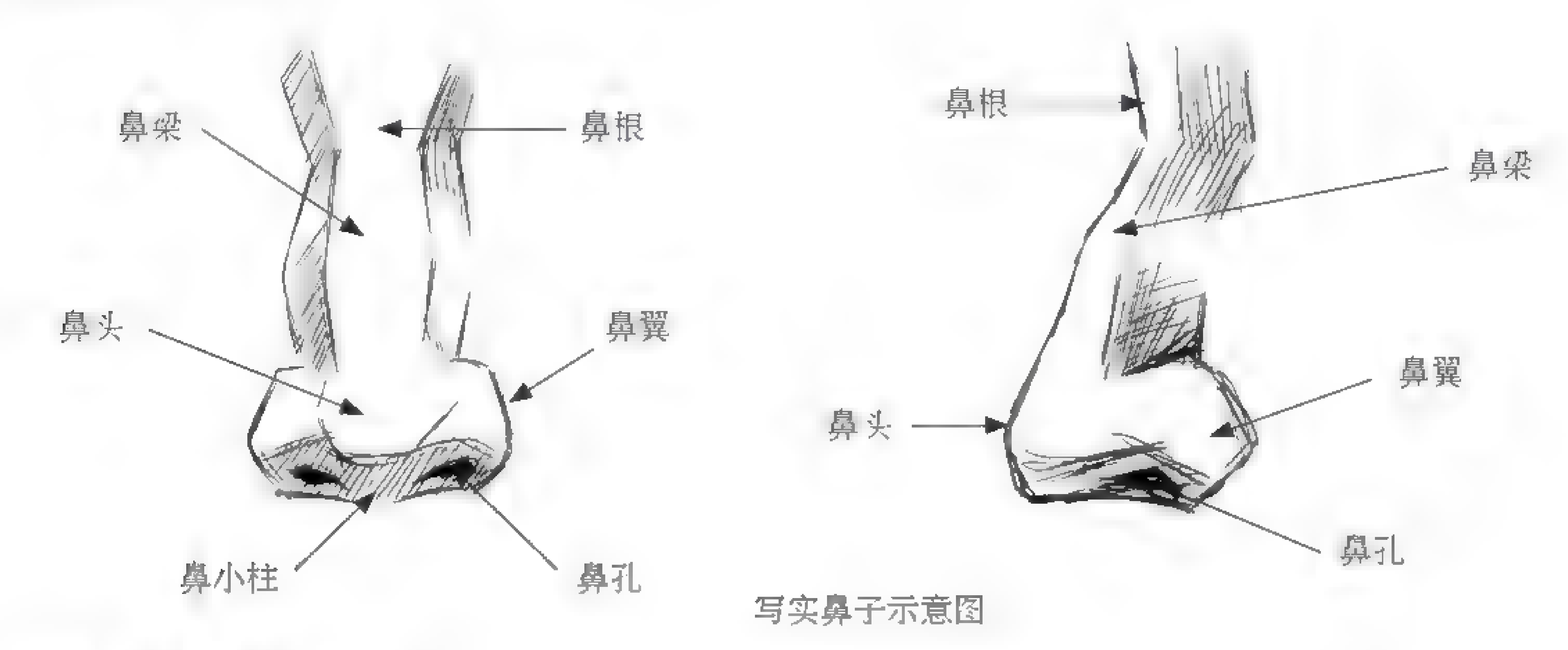
3 绘制出眼睛的渐变，线条由上向下渐渐变淡，给人物的眼睛添加高光，增加眼睛的透明度。

漫画人物中各种眼睛的表现

4.1.2　鼻子的绘制

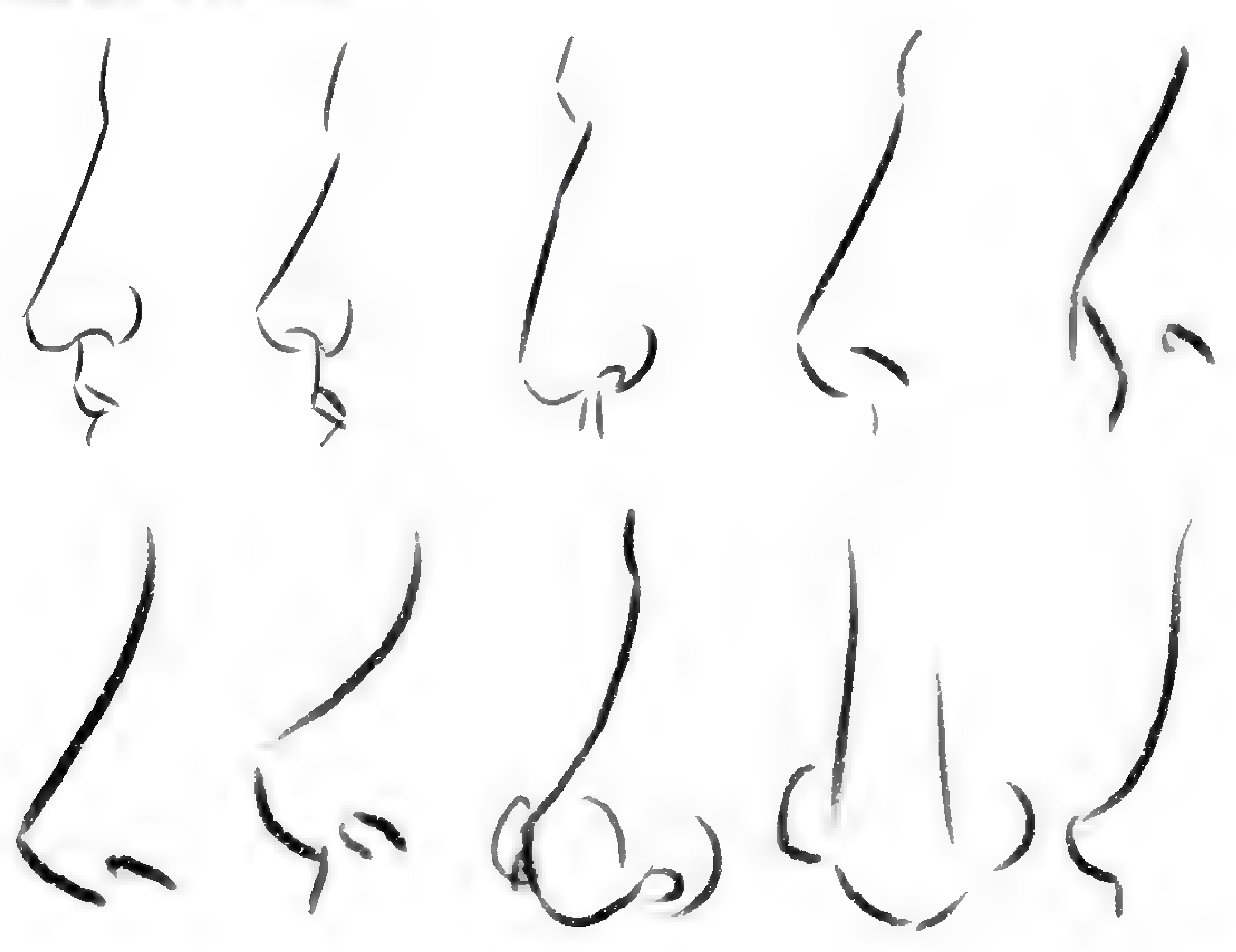
鼻子上部由鼻骨和鼻软骨构成鼻梁，下部鼻头由一球体和两个呈椎体的鼻翼构成，下面由鼻中隔和鼻翼合围成鼻孔。鼻的形体上窄下宽。整个鼻子可概括为四大面，鼻梁到鼻头的中间为一大面，两侧各为一大面，鼻底为一大面。

>>> 鼻子的结构



写实鼻子示意图

>> 各种鼻子的表现





>>> 漫画中不同年龄的鼻子表现

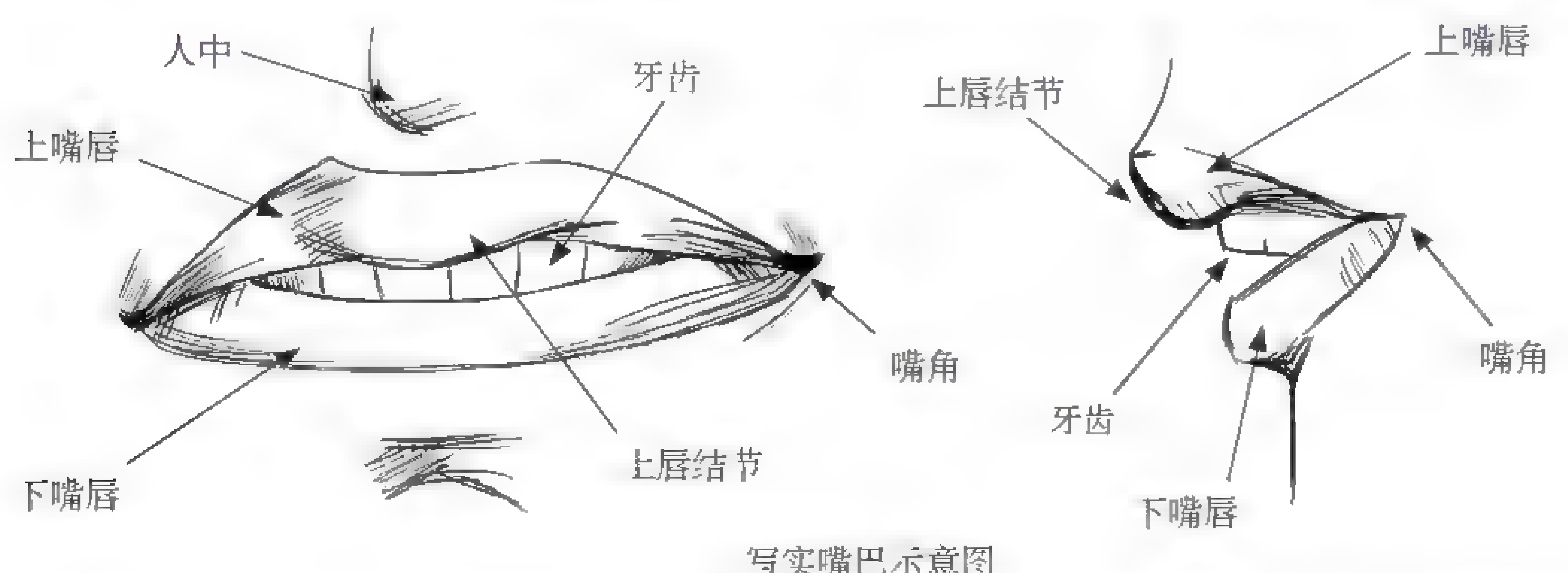


鼻子是随着年龄的增长而变化的，年龄越小的人物鼻梁越短，越是成熟的人物，鼻梁就越突出，也越长。鼻梁会给人一种强势的感觉，所以对于Q版人物和小孩则刻意不要去画鼻梁，只勾勒出简化的鼻头即可。

4.1.3 嘴巴的绘制

>>> 嘴巴的结构

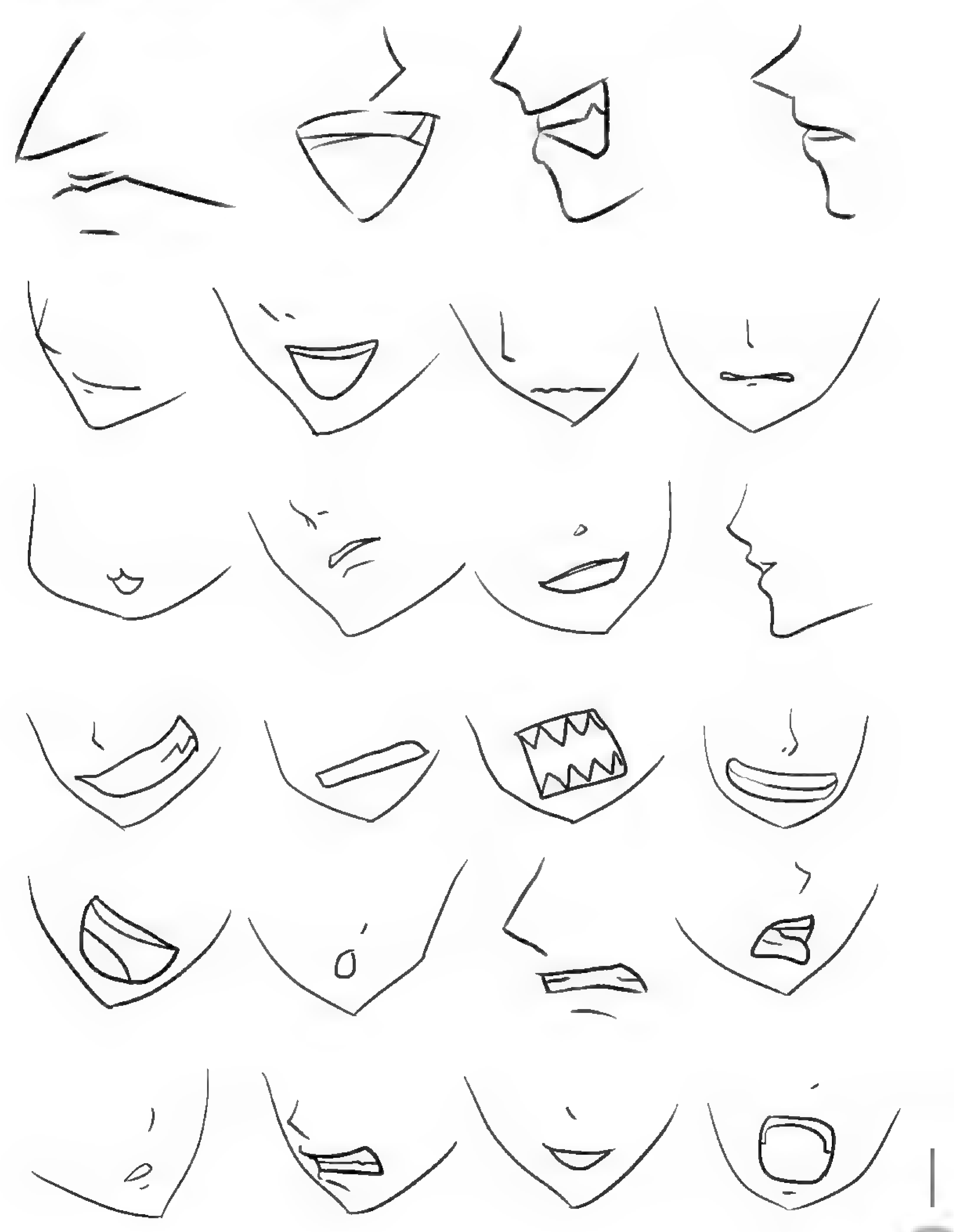
嘴部由上下嘴唇构成，覆盖在上下颌骨的弧形面上。上唇面稍长，向下倾斜，唇峰分明，下唇稍短，呈台形体，边缘柔和，嘴角在口轮匝肌的包裹下往往形成两个三角窝。



写实嘴巴示意图

在漫画中，绘制人物的嘴巴时会刻意去简化嘴巴的结构，用一些简单的线条勾勒出来，通过色彩或者阴影来表现嘴唇的结构。

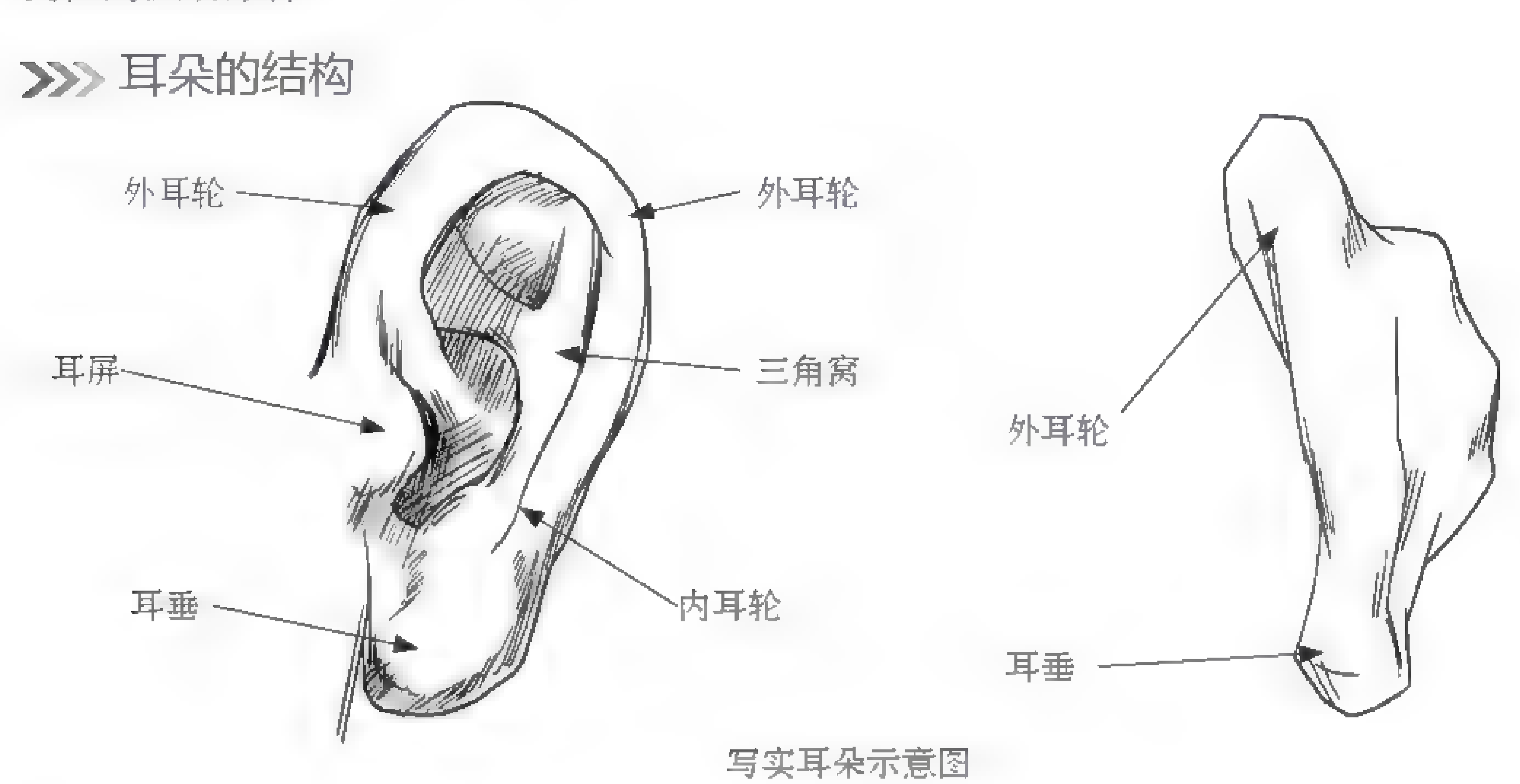
漫画人物中各种嘴巴的表现



4.1.4 耳朵的绘制

耳朵由外耳轮、对（内）耳轮、耳垂、耳屏构成，外形上宽下窄，像个问号，造型生动而极富特点。由对耳轮和耳屏围成的半圆形耳腔在中间衬托出内外耳轮起伏强烈、穿插变化的生动形体。

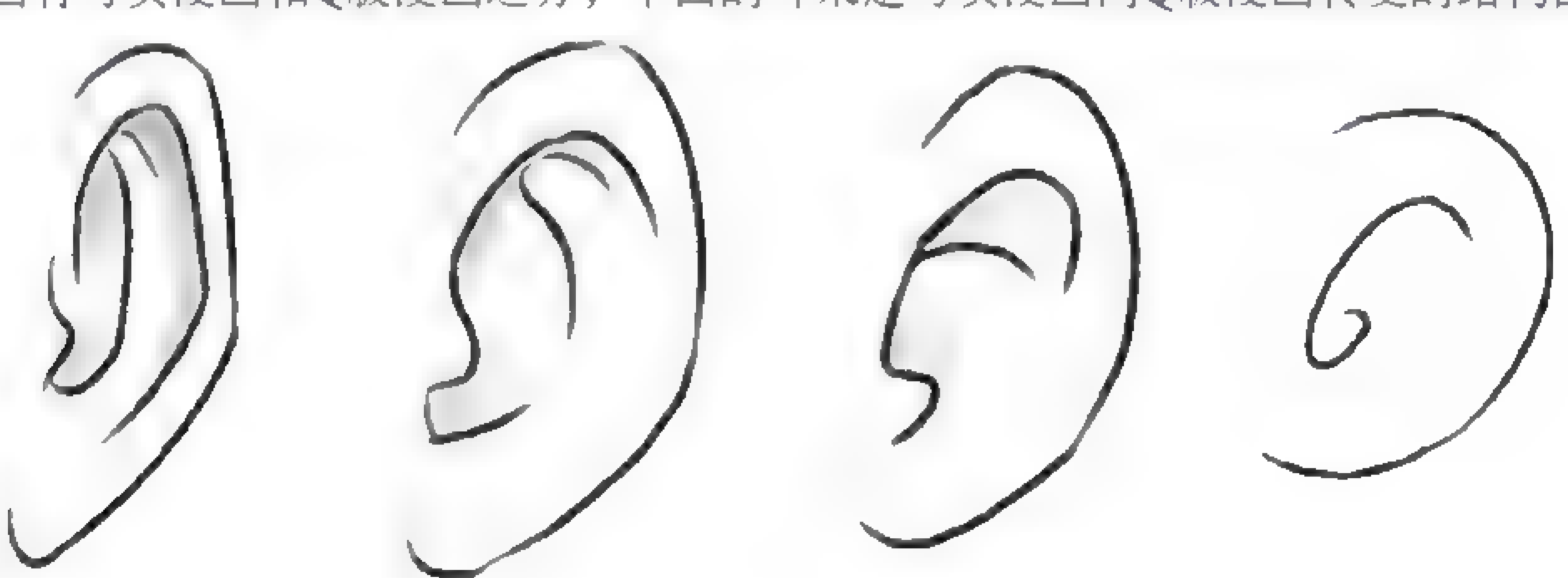
耳朵的结构



写实耳朵示意图

漫画中从写实到Q版的耳朵

漫画有写实漫画和Q版漫画之分，下面的耳朵是写实漫画向Q版漫画转变的结构图。



特殊造型耳朵的表现

漫画中往往会出现一些妖魔类型的人物，耳朵形态各异，不过具体的结构跟人的耳朵结构大致相似，只是外形做了变形处理。







不同角度的耳朵表现

正面

正背面

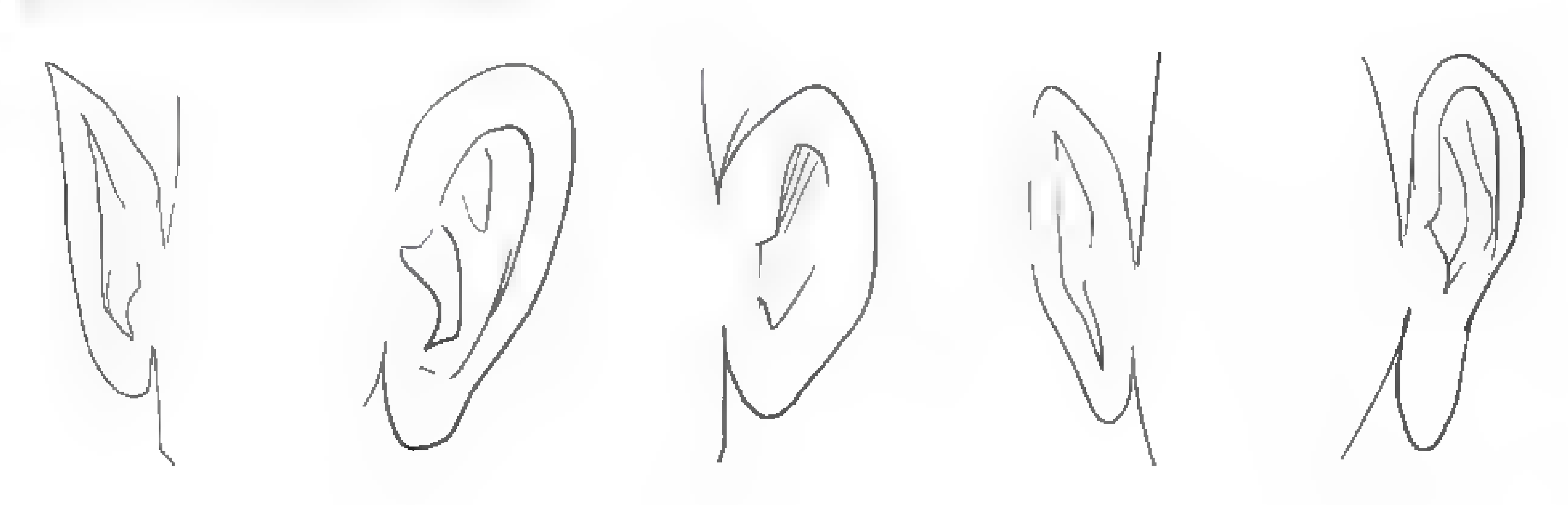
半侧面

半背面

正侧面

顶面

漫画中耳朵的各种表现



4.2 人物头发的绘制

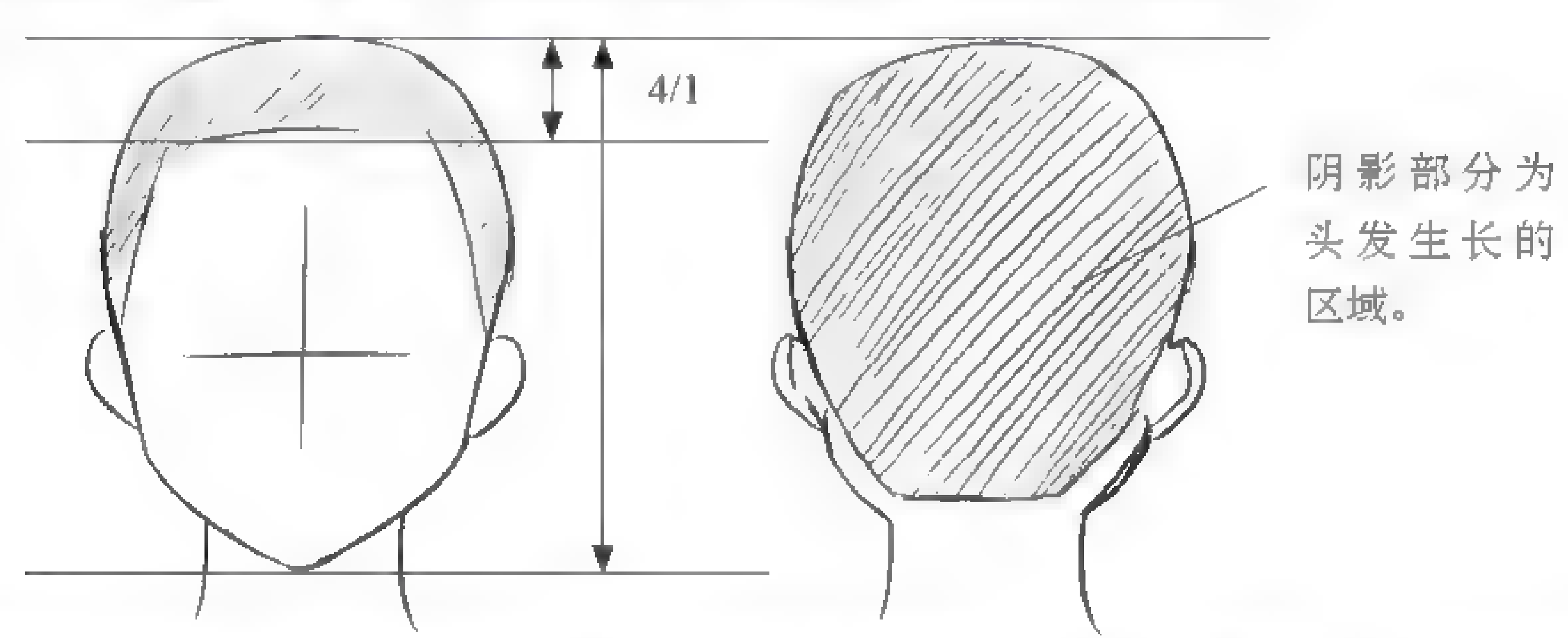
如果五官赋予了漫画人物外貌特征，那么头发就给漫画人物蒙上了一层性格特点，发型的不同，在一定程度上也表现出人物不同的性格。下面我们将学习漫画人物头发的绘制方法。

4.2.1 头发的生长规律

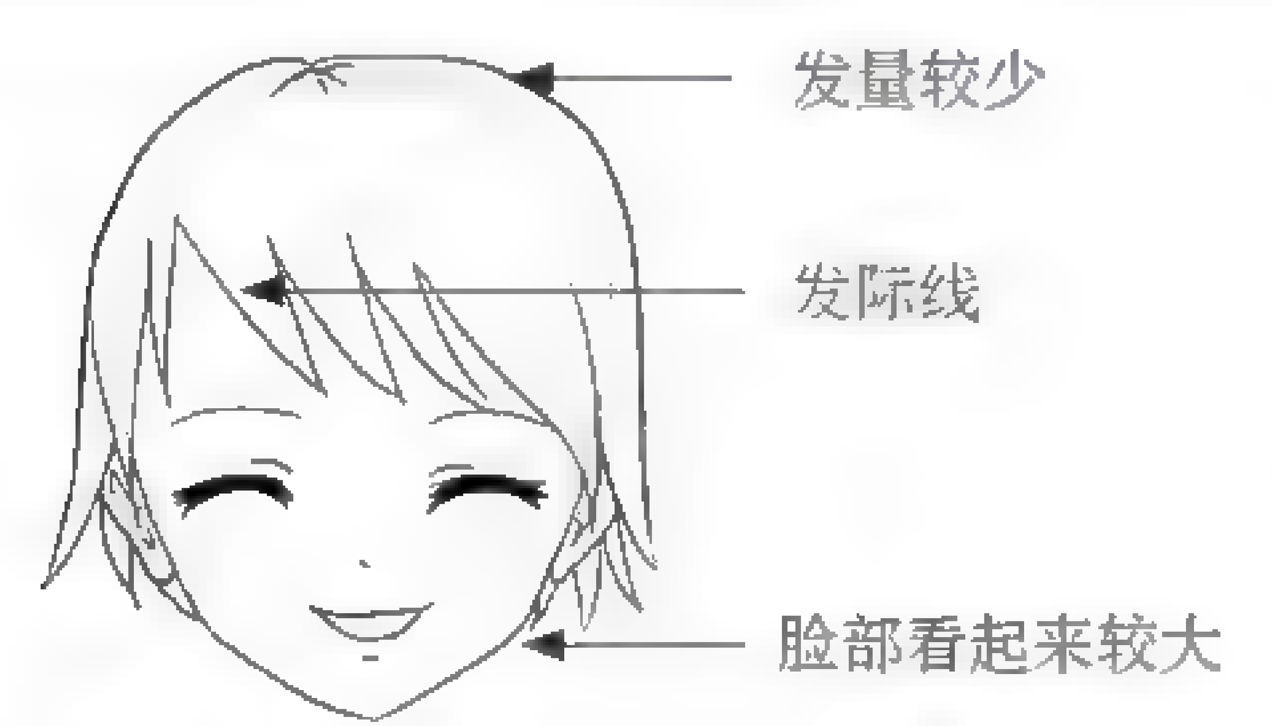
漫画中人物的头发看起来繁杂多变，但是绘制起来也是有规律可循的，初学者往往不清楚头发与头部轮廓之间的关系，所以我们经常会看到初学者把头发直接黏在人物头部的轮廓上，这种绘制头发的方法是错误的，当然，如果这个人的发型是板寸的话，那就另当别论了。

头发的厚度

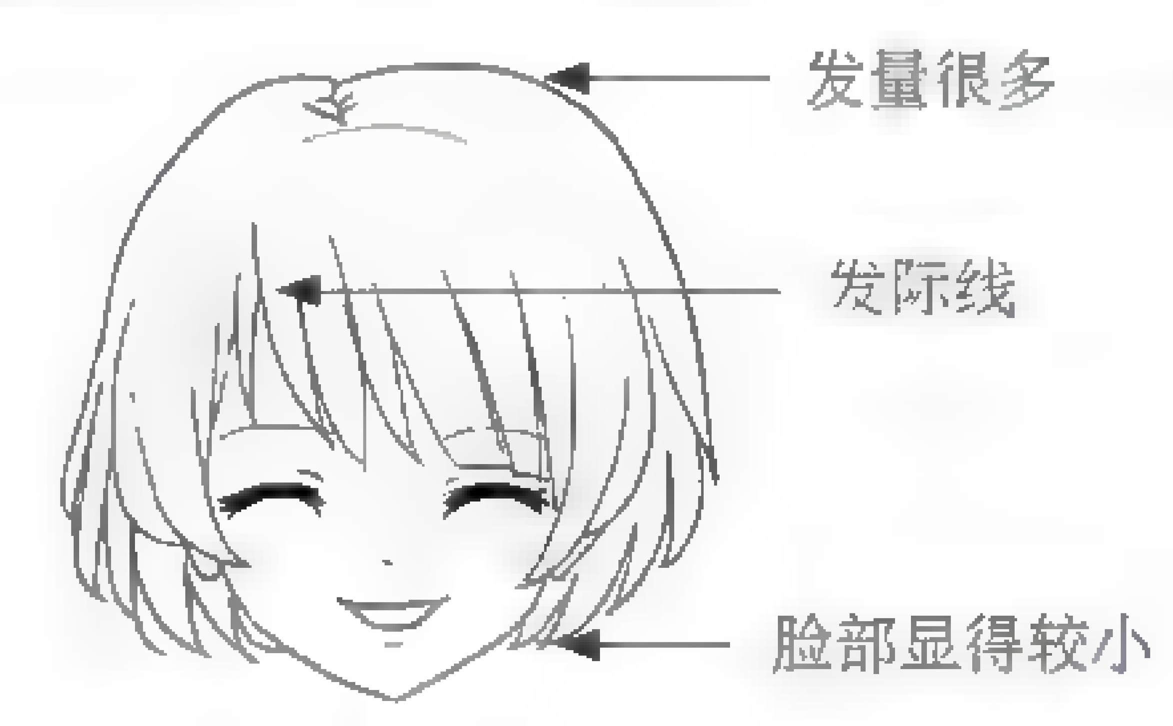
在绘制头发之前，首先要了解头部生发的位置比例和生长规律。



头发堆积在一起，是有厚度的，而不是直接黏在头皮上的，下面通过几个例子来说明。



发量越少，在头顶的厚度越低，脸部显得越大。



发量越多，头部轮廓就显得非常饱满，脸部在头发的遮挡下显得小巧。

头发的生长规律

想要掌握各种发型的绘制，首先要了解头发的生长规律和走向。

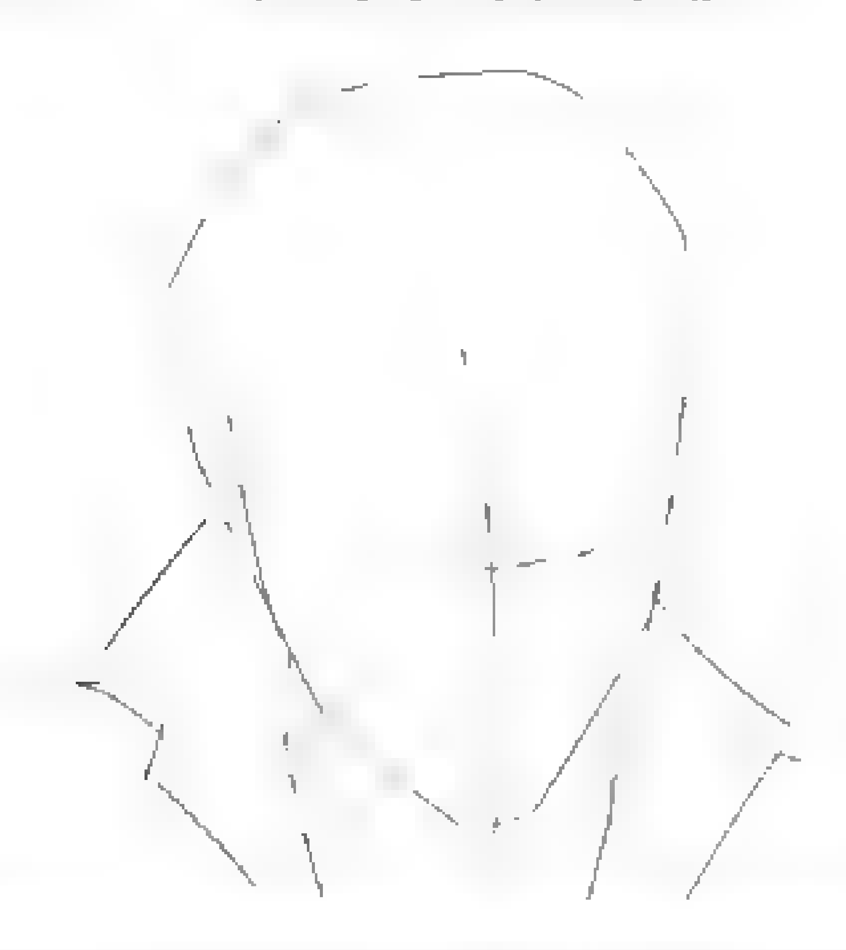




4.2.2　实战——绘制短发

短发类的发型基本上都用于男性，出现在女性的身上较少，短发多用来表现漫画人物果断干练的性格特征。

实战——短发绘制案例一



1 用线条勾勒出人物的头部轮廓，注意头部正面的朝向。



2 勾勒出头发的外形样式，头发与头部轮廓之间是有厚度的。

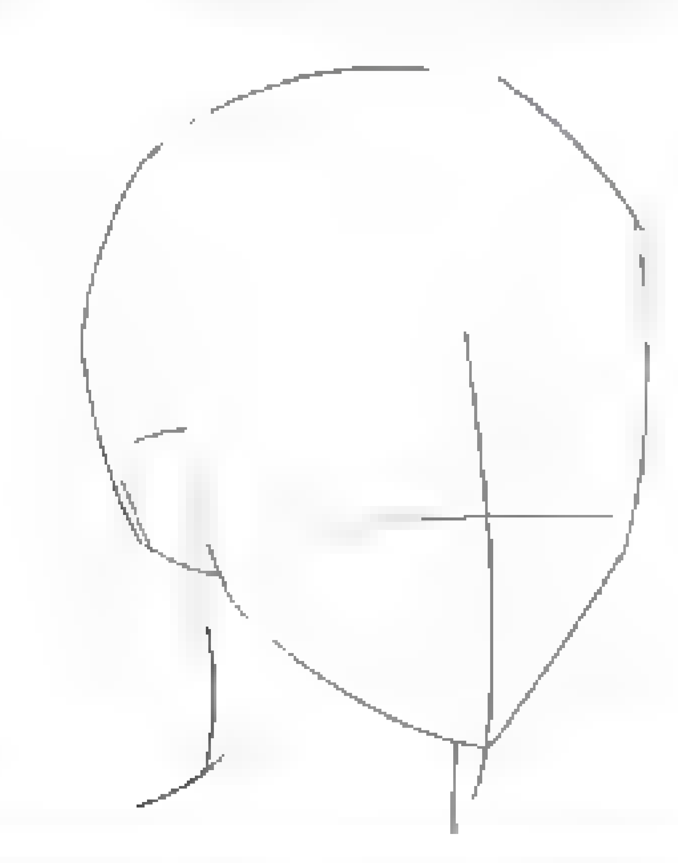


3 细化头发，使头发丰富起来，注意头发的层次感要分明。



4 添加阴影，增强人物的立体感和画面感，注意阴影的位置要正确。

实战——短发绘制案例二



1 绘制出头部轮廓，运用基准线找准五官的位置。



2 给人物添加头发，头发要略薄，头发的走向是顺时针方向。

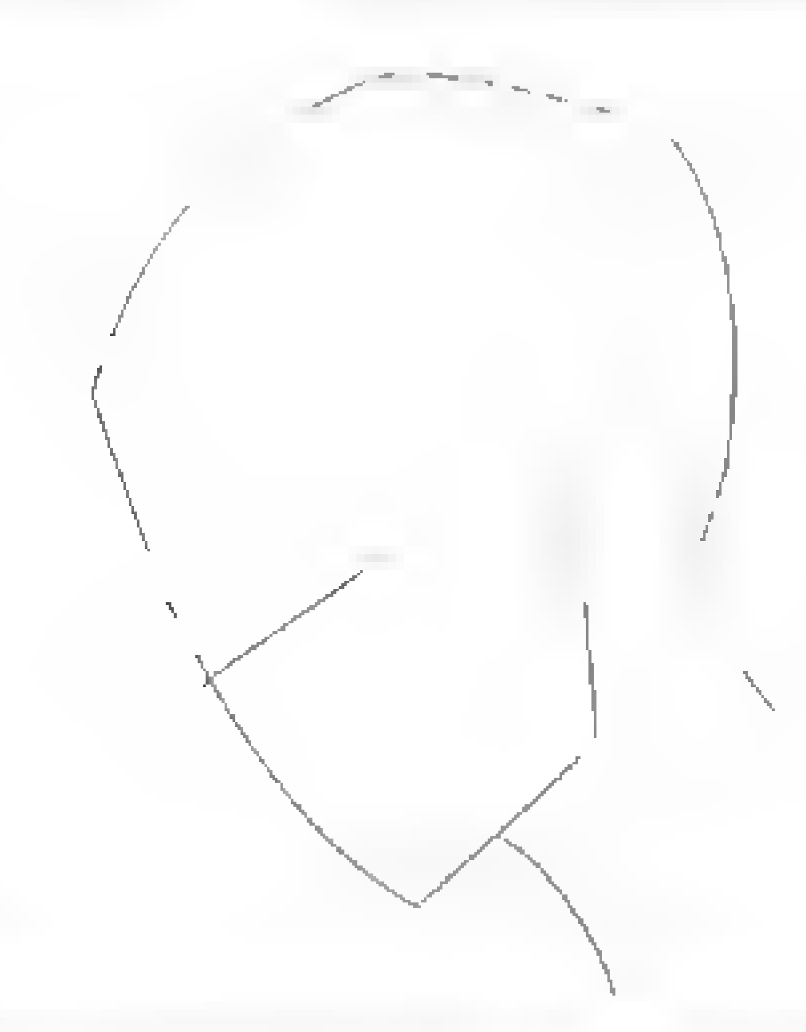


3 刻画人物的五官，使画面完整，并确定头发样式，做最后调整。



4 添加阴影，使人物的画面感增强，一个短发的美少年绘制完成。

实战——短发绘制案例三



1 绘制头部轮廓。这是一张侧视图，人物脸部的十字线只看得见横线。



2 添加头发，绘制时线条要流畅，头发之间要有层次感。



3 整理画面，擦去多余的线条，刻画眼睛，注意眼睛注视的方向。

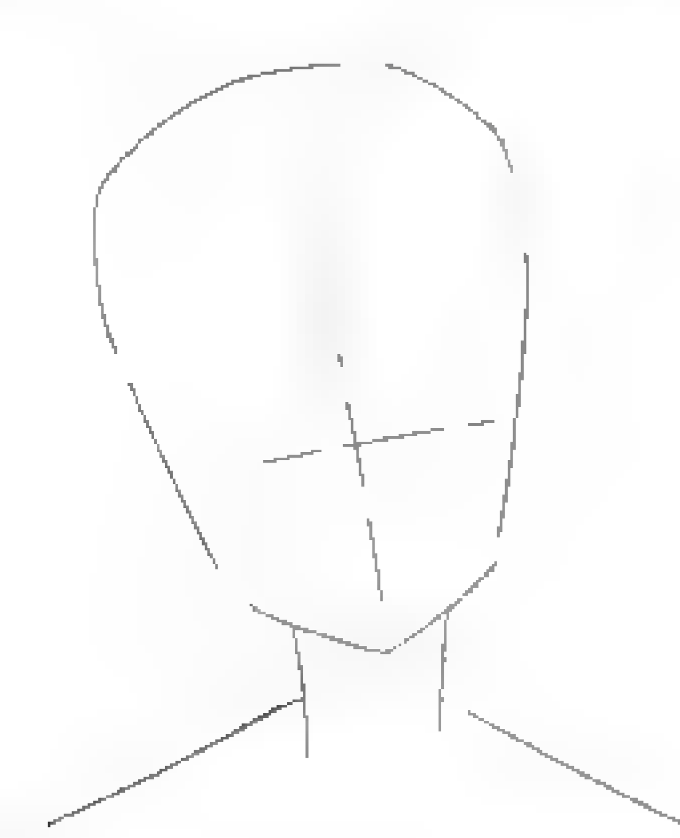


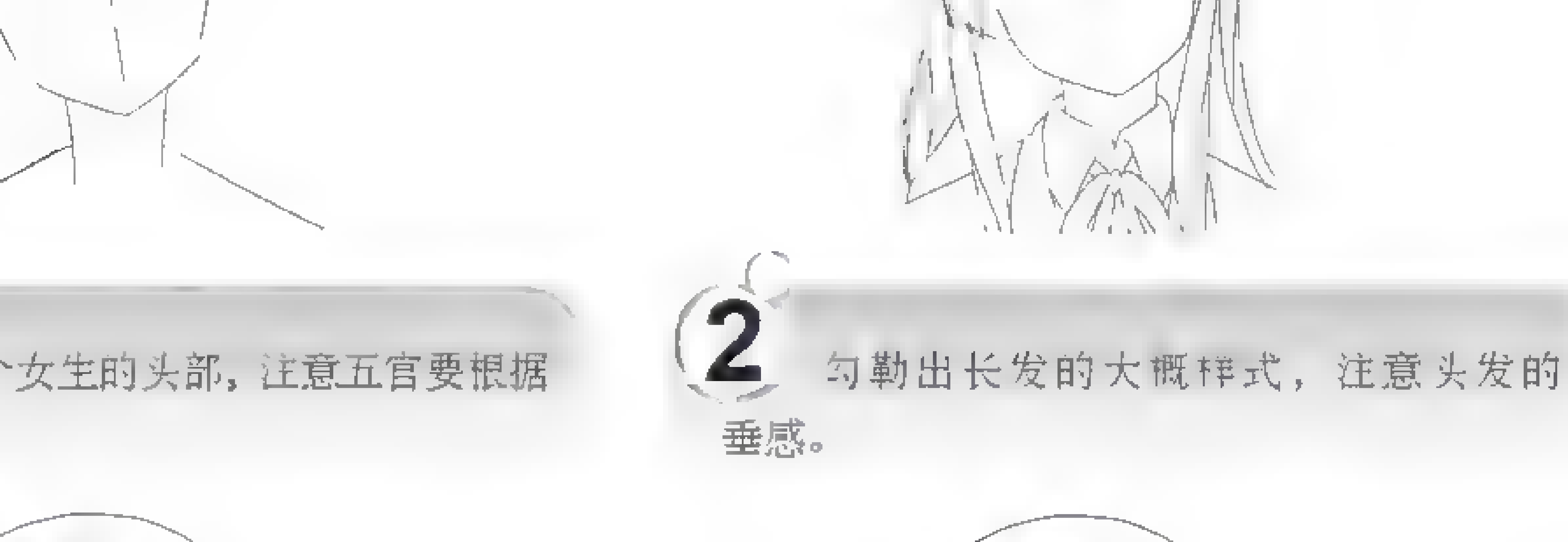
4 绘制阴影，使画面感更加强烈，注意每缕头发都要添加阴影。

4.2.3　实战——绘制长发

长发大部分运用在女性角色的身上，一部分古装的男性也会运用。

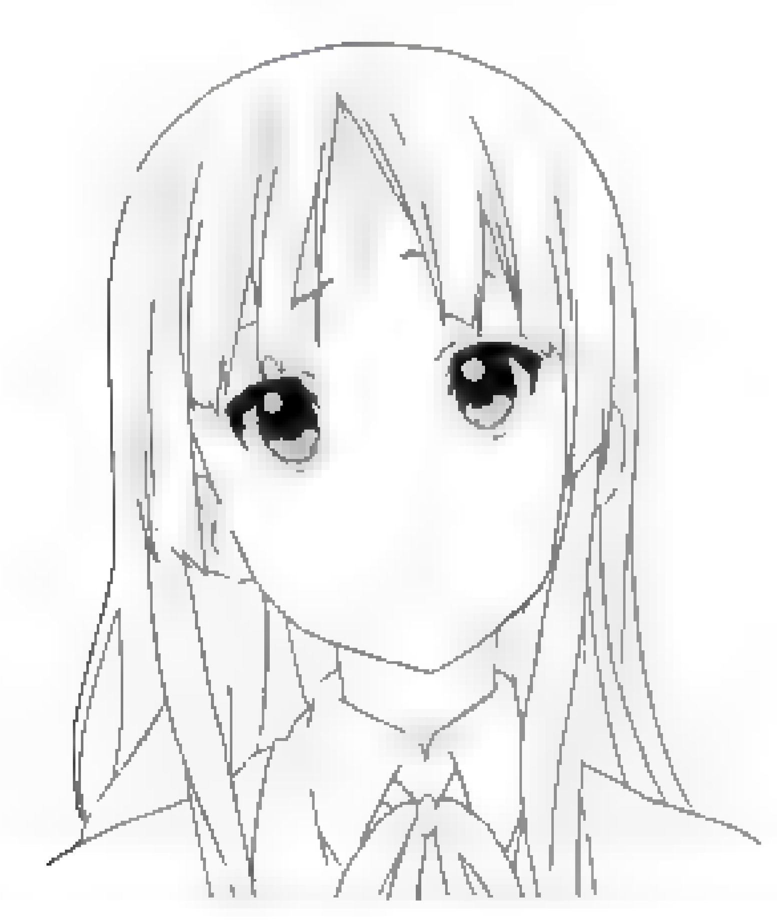
实战——长发绘制案例一

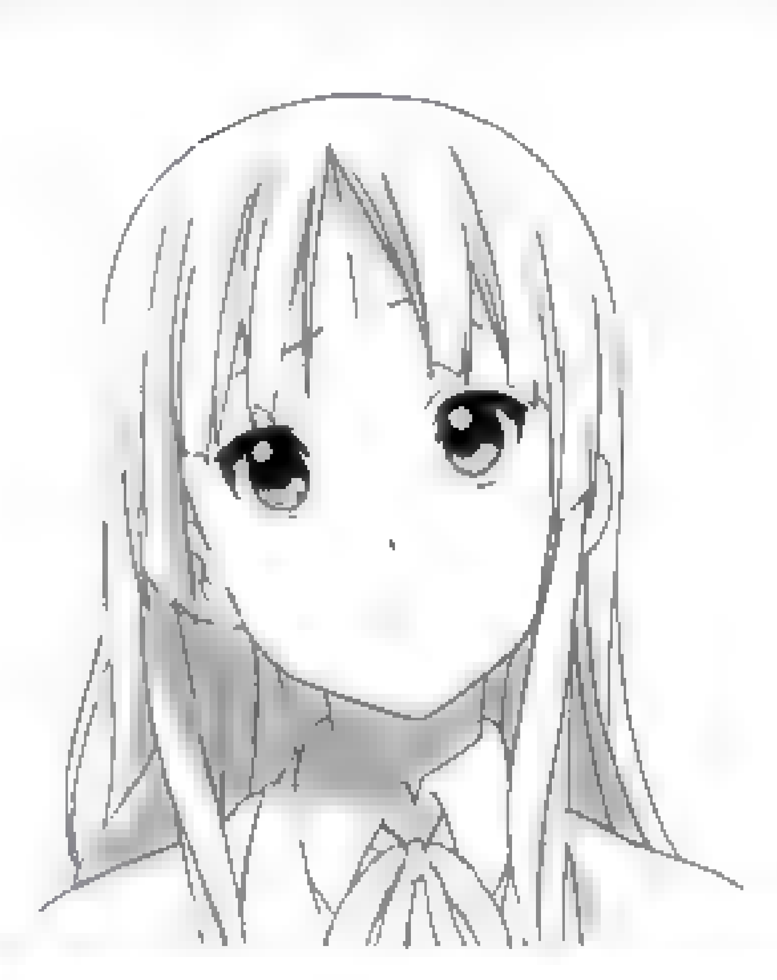




1 勾勒出一个女生的头部，注意五官要根据基准线来绘制。

2 勾勒出长发的大概样式，注意头发的垂感。





3 继续给长发添加线条，使头发丰富起来，使头发的立体感增强。

4 添加一层阴影，人物的神态顿时表现出来，画面感也增强了。

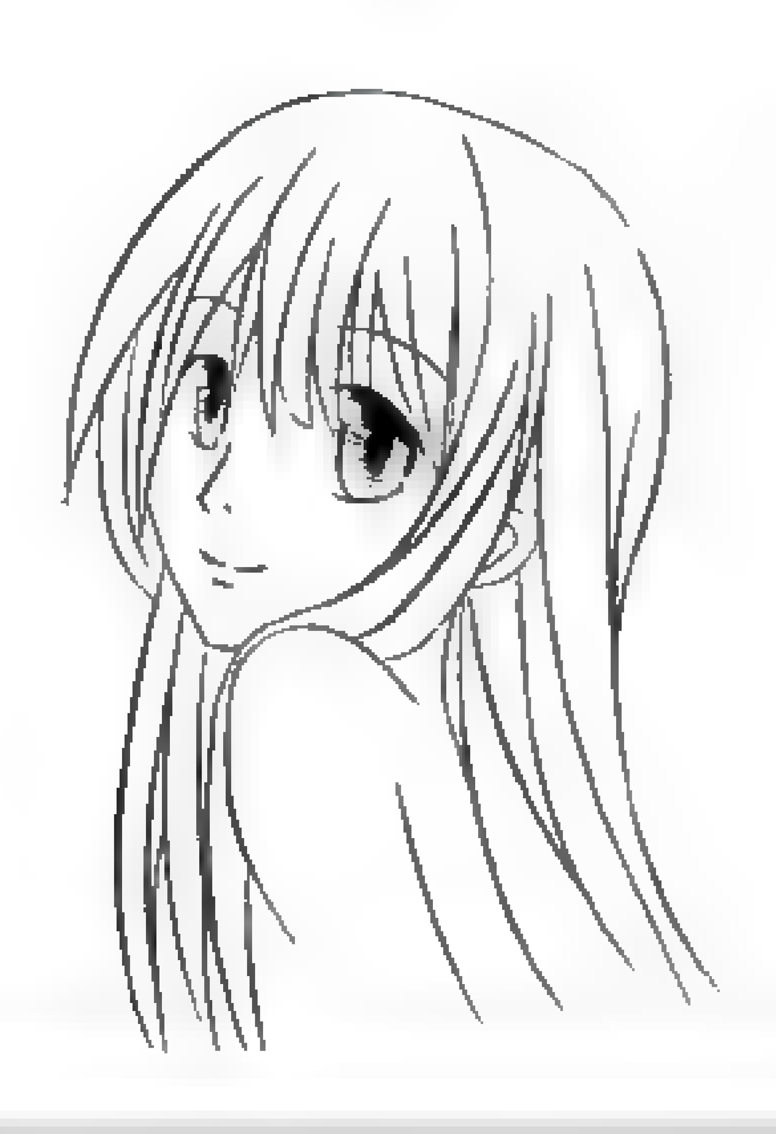
实战——长发绘制案例二





1 勾勒出人物侧面的样式，注意五官的位置，绘制时透视感要表现出来。

2 绘制出头发的样式，长发顺着人物的肩膀滑落。





3 整理画面，使人物的轮廓清晰起来，并完善眼睛部分，注意眼睛的结构。

4 给人物添加阴影，注意阴影的表现方位要正确。

实战——长发绘制案例三

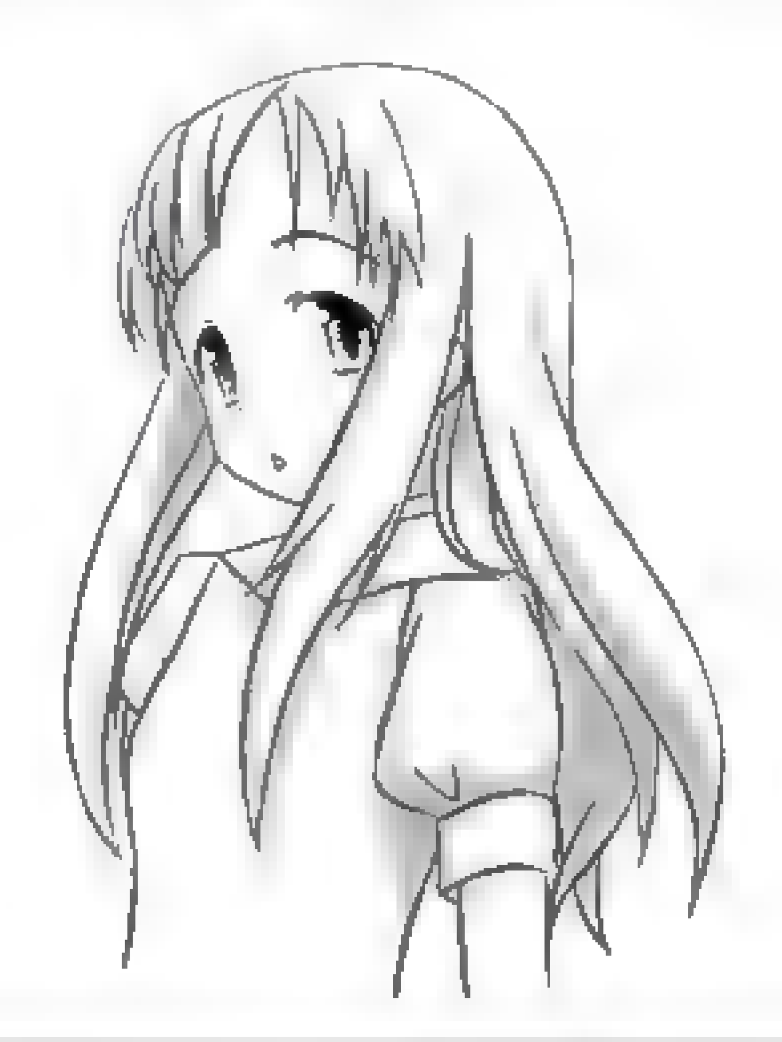




1 勾勒出女生侧面的样式，以及人物脸部的十字线。

2 勾勒出头发被放在背后的感觉，注意侧面五官的绘制，左眼要比右眼窄。





3 整理画面，人物的两只眼睛成一个半弧形，左眼要比右眼宽一些。

4 添加阴影，增强人物的立体感和画面感，注意阴影表现的位置要正确。

4.2.4 实战——绘制卷发

卷发可以使头发丰盈，增加弹性、增加光泽度，可以让头发更闪耀、动人，出现在少男少女身上多为自然清新的性格特征，出现在成年女性身上则为成熟迷人的性格特征。

实战——卷发绘制案例一



1 绘制出人物的头部轮廓，在基准线的基础上勾勒出五官。



2 勾勒出卷发的大概样式，蓬松的卷发使人物头部的厚度感增强。



3 整理画面，五官的结构要刻意地简化。



4 添加阴影，注意头发的阴影要顺着每缕头发的动向来绘制。

实战——卷发绘制案例二



1 勾勒人物的头部轮廓，适当地给人物添加五官的动态。



2 绘制一头短卷发，蓬松凌乱的卷发使人物看起来慵懒。





3 擦去多余的线条，刻画五官，双眼圆睁，嘴巴成圆形，表现出惊讶的神色。

4 绘制阴影，短卷发的层次比较复杂，所以绘制阴影时一定要注意。

实战——卷发绘制案例三





1 绘制出人物的头部轮廓，简单地勾勒出人物的五官。

2 给人物添加头发。人物的头发是长卷发，注意卷发之间的穿插关系。





3 擦除多余的线条，绘制出五官，人物的线稿完成。

4 添加阴影，使人物头发的立体感增强，一个性感的成熟女性绘制完成。

4.2.5 实战——绘制束发

束发是长发的另外一种样式，束发一般用来表现活泼的性格特征，也可以用来表现人物洒脱的性格，出现在成年女性身上则会表现为端庄、稳重。

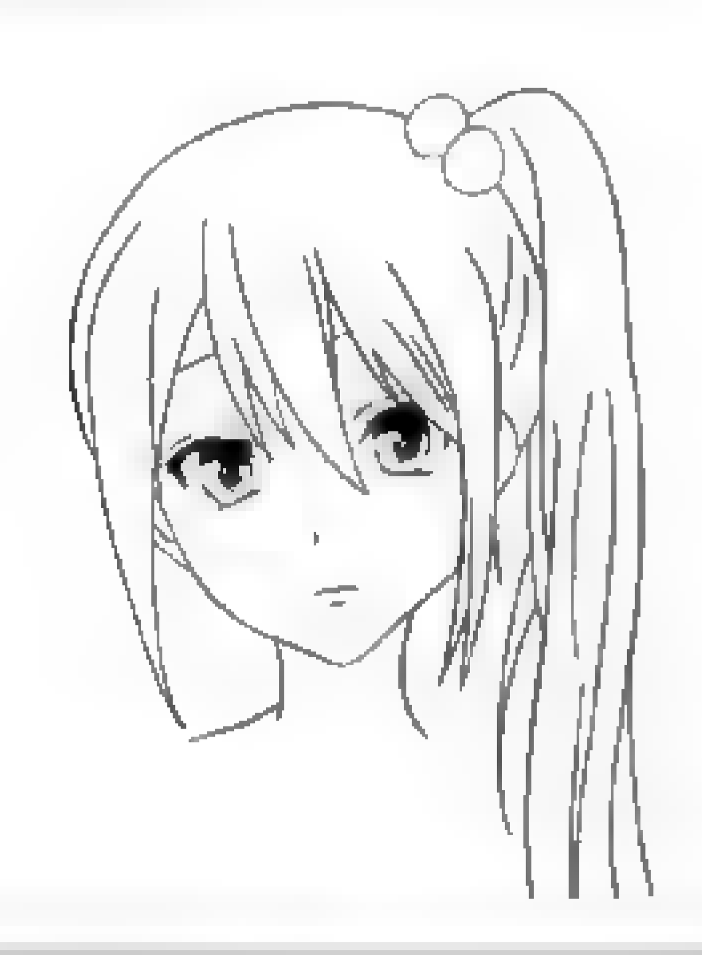
实战——束发绘制案例一



1 勾勒出人物头部的轮廓，绘制出五官，以便后续头发的绘制。



2 绘制出头发的样式。人物扎着一个马尾辫，注意头发的垂感。



3 人物绘制完成，整理画面，完善五官，注意人物眼睛的结构一定要准确。



4 绘制阴影，注意下巴在脖子上投下的阴影要根据整体阴影的方向绘制。

实战——束发绘制案例二



1 将人物的头部绘制出来，这是一张侧视图，耳朵在眼睛与后脑中间位置。



2 绘制出头发的样式，前面头发垂下，后面盘起，人物成熟的感觉顿生。





3 整理画面，进一步刻画头发，眼睛在侧面看时，是成一个三角形。

4 为人物添加阴影，注意每缕头发投下的阴影要绘制出来。

实战——束发绘制案例三





1 用线条大致地刻画出人物的头型，根据基准线绘制出人物的五官。

2 根据头型绘制出人物扎起的头发，注意被扎起的马尾是有一定弯度的。





3 继续给头发添加线条，头发的立体感增强，并完善眼睛。

4 绘制阴影，注意这种类型头发的阴影效果要绘制到每缕头发上。



第5章

人物表情绘制技法



表情是人物心理和精神状态最直观的表现，通过表情的添加可以使漫画人物更加生动、形象，画面感更加强烈有活力。

本章主要讲解漫画人物的表情绘制技法，主要内容有通过五官的变化表现表情、通过简笔画和符号来表现表情并给出4种不同的表情绘制案例。

5.1 表情的表现方法

通过人物的五官和面部肌肉可以表现出不同的表情，同时在漫画中利用简单的线条就能够体现人物的表情变化，下面就来看看表情的绘制方法。

5.1.1 基本面部表情的绘制

通过人物的眉毛、眼睛、嘴巴就可以表现出不同的表情，下面来看看如何变化五官来表现不一样的表情。

通过五官变化的表情简图

高兴

难过

愤怒

惊讶

各种基本的面部表情



发怒：竖起的眉毛和张开的嘴巴，表现了人物即将要发怒的表情。



开心：人物开心时眉毛舒展，眼睛弯起，嘴角上翘。





惊恐：惊恐时人物的瞳孔收缩，惊讶时嘴巴呈O形张开。



哭泣：伤心时眉毛皱起，嘴角下垂。



惊慌：惊慌时人物的眼睛睁大，配合额角的黑线可增添情绪的氛围。



害羞：害羞时人物眉毛皱起，眼睛弯起，脸上出现红晕。



忧虑：略微呈八字的眉形和紧闭的嘴巴，表现出人物忧郁的心情。



解释：微皱起的眉毛和慌张的眼神表现，还有张开的嘴巴极力要诉说什么。

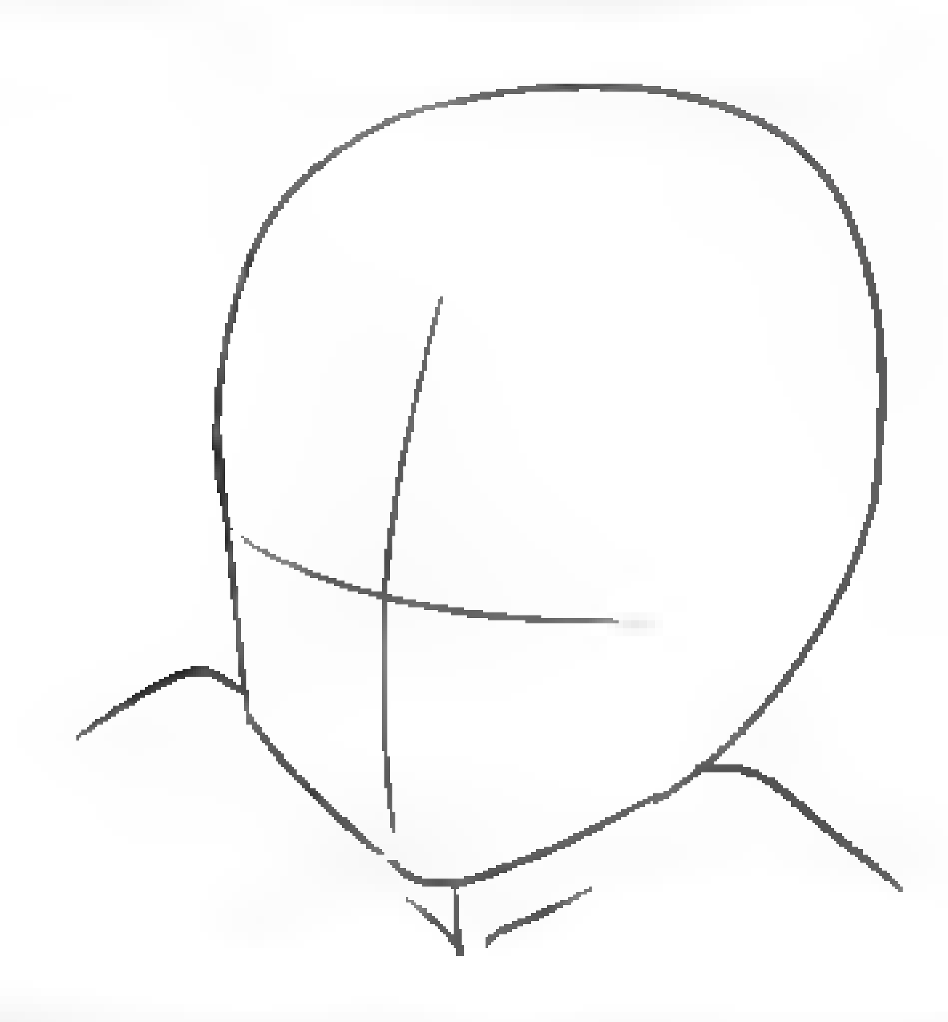


放松：舒展的眉毛，略低垂的眼角及上扬的嘴角表现出人物放松的心情。



奸笑：挑起的眉尾和犀利的眼神，还有上扬的嘴角表现出人物腹黑的一面。

实战——表情的绘制



1 用简单的线条勾勒出人物侧面的头部，勾勒出一部分肩膀，在面部绘制十字线，确定五官的大概位置。



2 根据十字线，绘制出紧皱的眉头、棱角尖锐的眼眶、小巧的鼻子和龇牙的嘴巴，并绘制出头发的样式。



3 加深眉毛和上眼睑，加深瞳孔上方、中间、周边，点上高光，给眼角添加线条，增强眼神的凌厉感。



4 根据每缕头发的走向，在头发的下垂部分添加阴影，头发遮挡的脸部也要添加阴影，并给颈部添加阴影。

各种表情的表现



眉毛低垂紧皱，眼睛看向一边，嘴巴紧闭，表现出人物焦虑的表情。



眉毛倒竖，眉头紧皱，嘴巴张大，表现出人物愤怒的表情。



眉毛皱起，眼睑下垂，瞳孔收缩，嘴巴微张，表现出人物忧伤的表情。



眉毛倒竖，眼睛睁大，瞳孔收缩，嘴巴大张，表现出人物极度愤怒的表情。



眉毛皱起倒竖，眼睛睁大，瞳孔收缩，嘴巴大张，表现出人物非常惊诧。



眉毛倒竖，眼睛睁大，瞳孔收缩，嘴巴紧抿，表现出人物极度忍耐着的情绪。

5.1.2 漫画中人物表情符号的添加

漫画中常常会用到简笔画符号来绘制表情，并且通过对五官夸张的变形，让人物的表情更加生动、形象，使人物的情绪表现得淋漓尽致。

简笔画的表现方法



这种表情表现出人物无奈、极度疲惫、脑袋混沌等消极的状态。



这种表情表现出人物无语、哑口无言、不说话等静止的状态。



这种表情表现出人物不想说话、无言以对、脑袋空白等无语的状态。



夸张的眼睛和掉到下巴的嘴巴表现出人物极度愤怒和不爽的心情。



眼睛朝一边看，嘴巴嘟起，表现出人物偷窥的表情。



眼睛空白，眼角拉长的泪水和大张的嘴巴表现出人物极度伤心的心情。

符号的表现方法


受打击


争辩


坏笑


偷窥


不爽


无语



难受



眩晕



迷茫



邪恶





乖巧



发怒

5.2　人物表情绘制案例

除了人物的表情可以传达情绪之外，还有人物的肢体语言，还需要通过不同的镜头来表现人物强烈的情绪，下面通过6个常见的案例来讲解人物的表情。

5.2.1　实战——开心微笑

绘制开心的表情，注意眉毛要高挑上翘，嘴巴张开大笑。

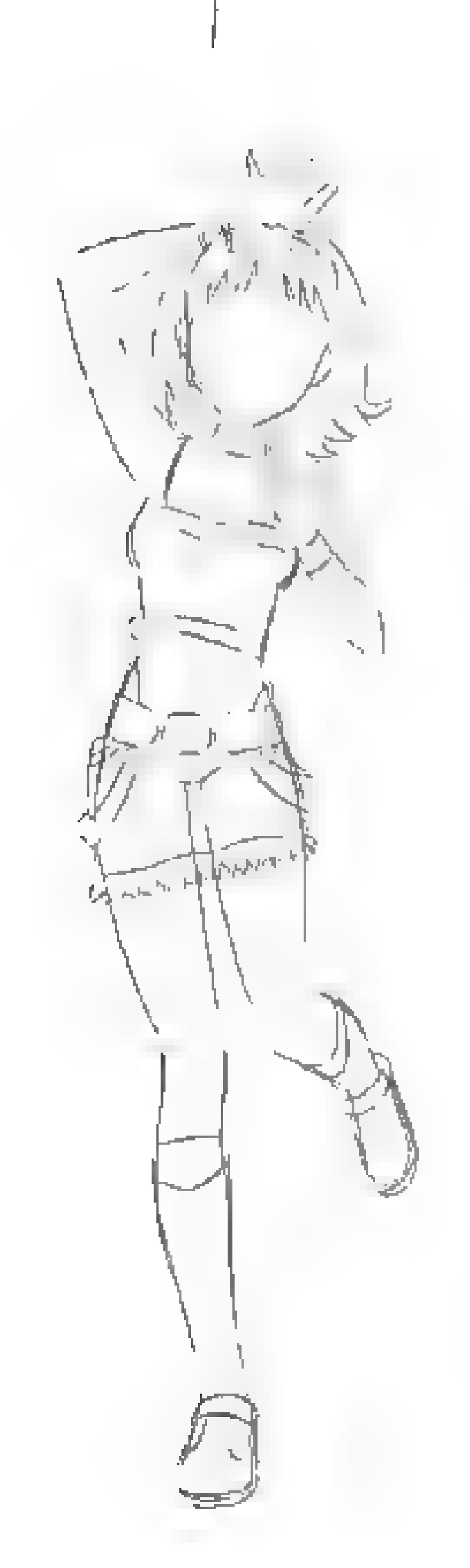
绘制草图



1 用线条将人物的大致姿势勾勒出来，因为是开心的情绪，所以四肢比较放松。



2 根据上一步的线条勾勒出人物的身体结构，大约为6个头身，是少女的标准身材。



3 根据人物的身体绘制出头发、衣服和靴子，适当地添加一些配饰使人物的服装看起来更加丰富。



4 继续刻画草图，根据十字线给人物添加五官，给人物的衣服继续添加配饰，使人物的服饰看起来更加精致。

整理画面





5 根据草图绘制出人物的头部和上半身，注意要结合人物的姿势来表现人物不同程度的表情。

6 因为光源是从上而下照射的，所以人物的头发内部布满阴影，在胸部下方添加阴影表现胸部的立体感。



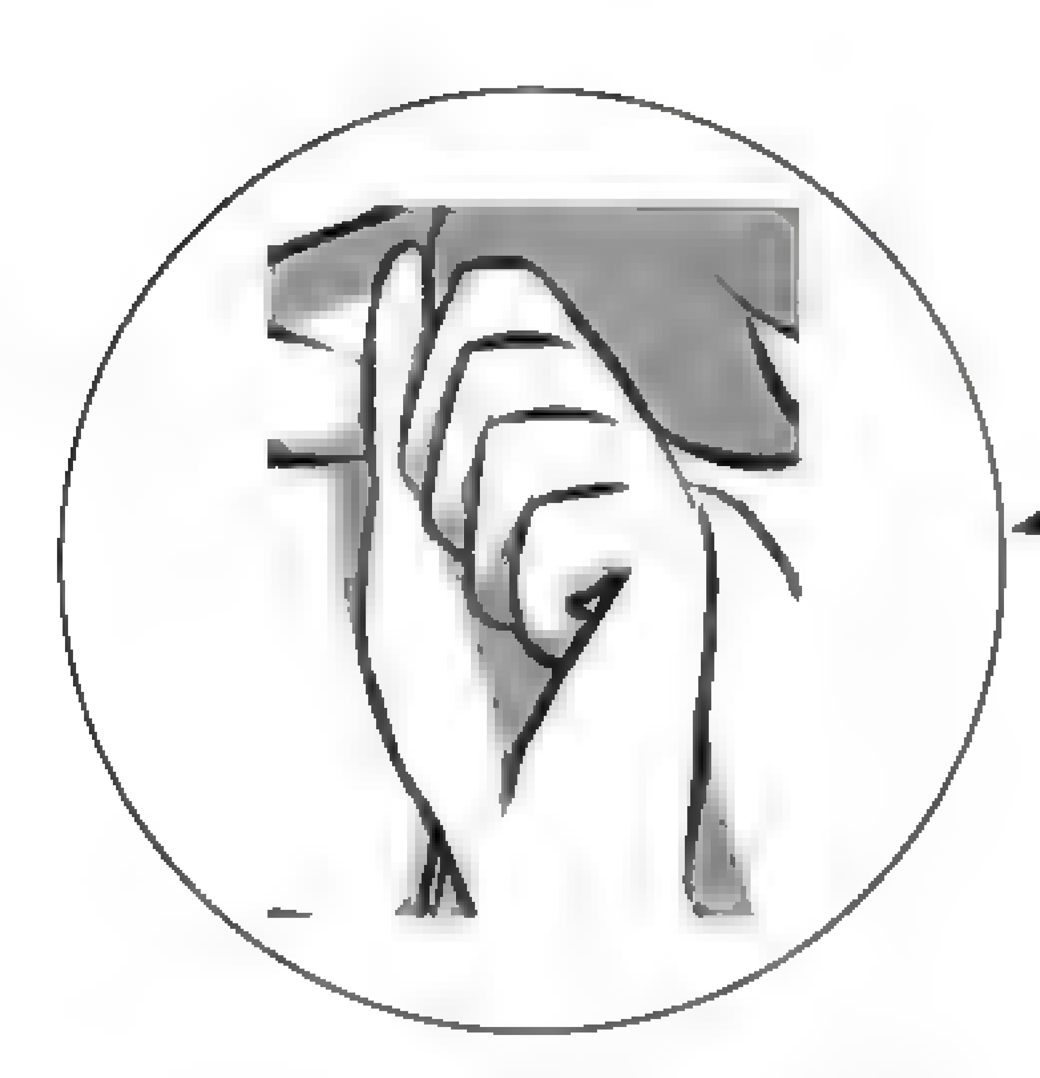


7 继续绘制出人物下半身，注意人物双腿的线条要流畅，左腿的透视关系要正确。

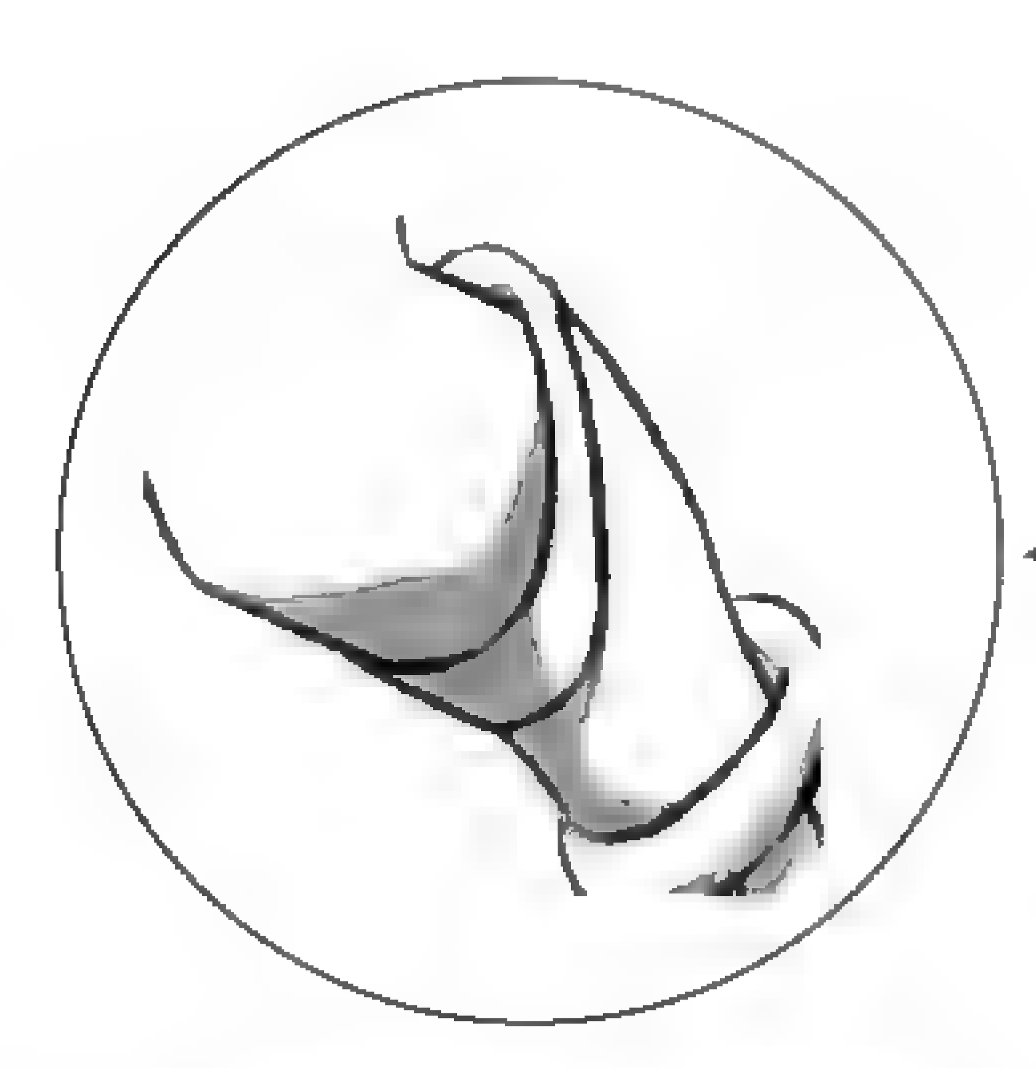
8 给人物的下半身添加阴影，注意阴影的分布位置主要集中在双腿的上部分。

9 擦去多余的线条，最终效果图完成。这是一个开心得手舞足蹈的女孩，四肢的动作充分体现出女孩内心愉悦的心情，结合人物面部张嘴大笑的表情使人物的内心情绪一览无遗。





少女的四肢关节基本上都已经发育完成，所以绘制手指时关节部分一定要表现出来。



左腿抬起时产生的透视关系，正面看时，左腿的小腿部分变短。

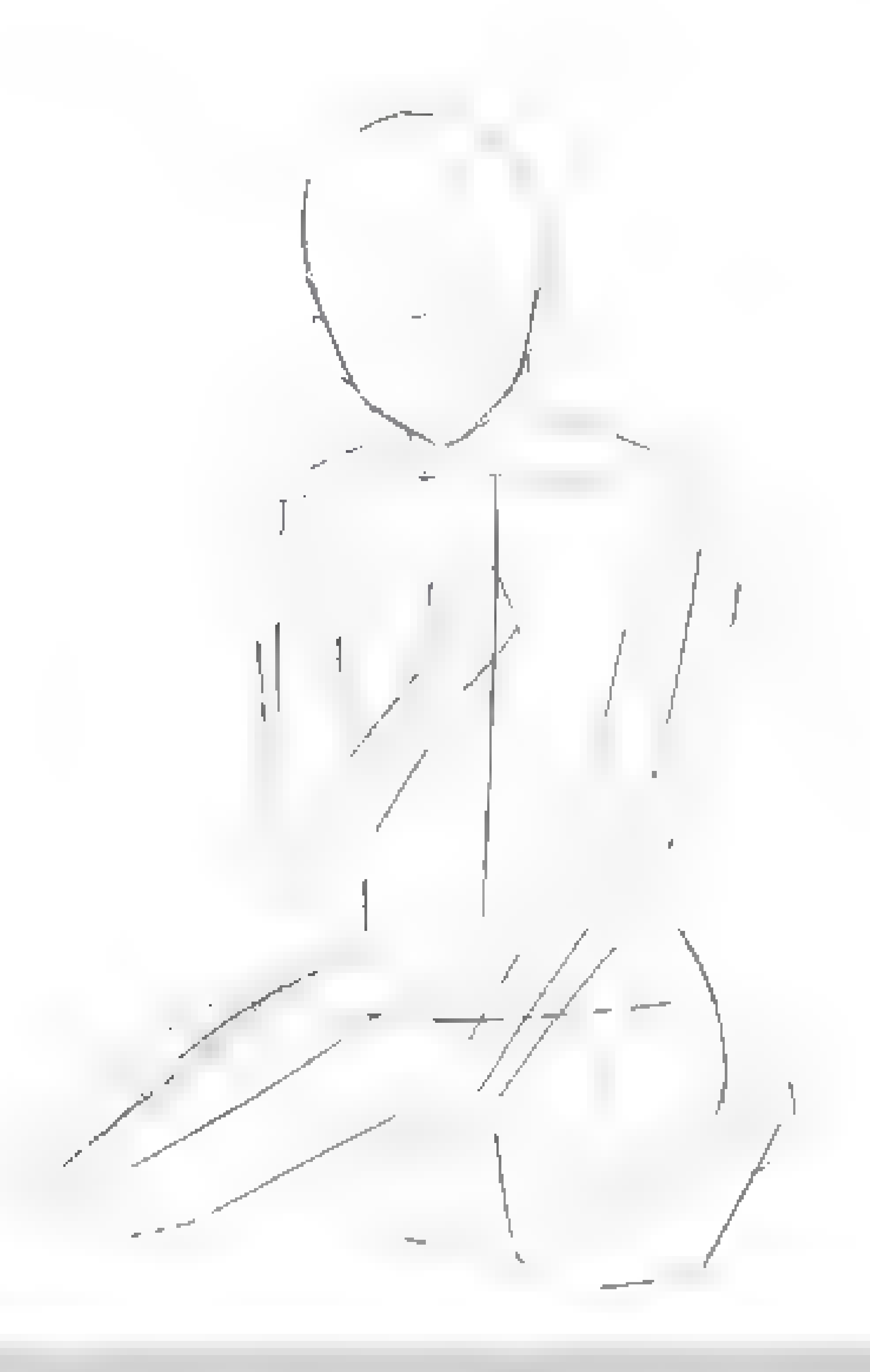
5.2.2 实战——害羞脸红

在漫画中，人物害羞脸红时，通常以细线条在人物的脸颊上表现，有时也会伴随着肢体上的一些动作。

绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物跪坐的姿势，一只手撑地，一只手放在胸前。



2 勾勒出人物身体的大概轮廓，绘制人体时，注意跪坐的姿势不变，人物的身体结构不必过分表现。



3 给人物添加头发和衣服，勾勒出人物大概的头发样式，衣服的款式可随意一些。



4 将人物的五官绘制出来，这里是一个比较可爱的男生，两眼看着前方，微张着嘴，脸上露出害羞时的红晕。

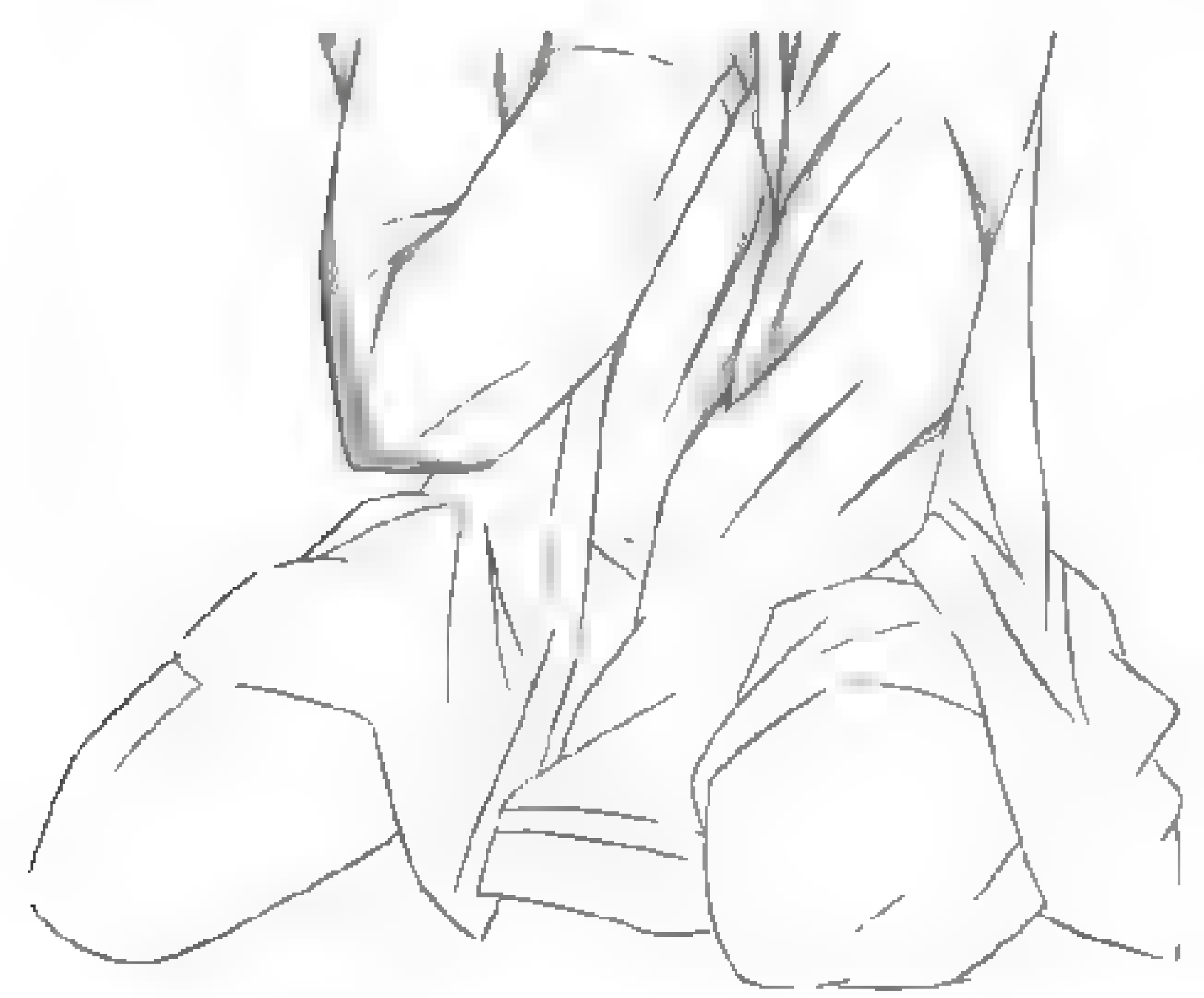
整理画面

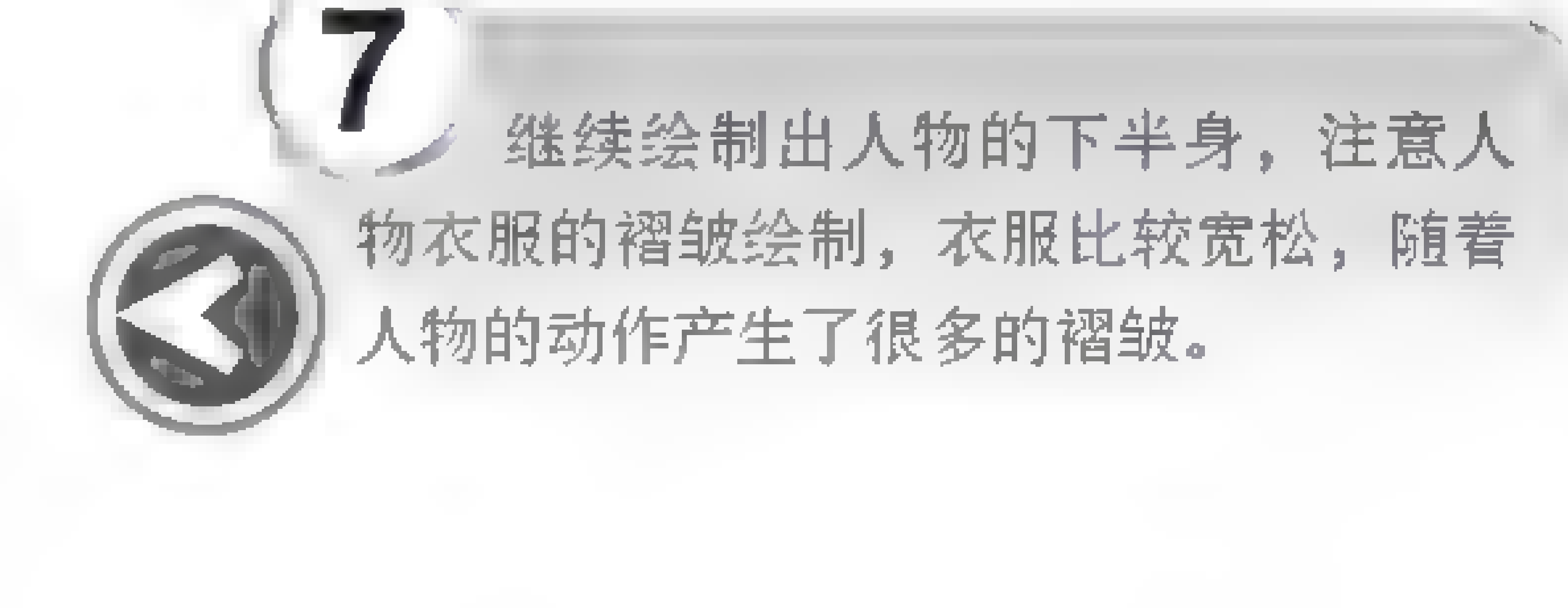




5 根据草图将人物的头部和上半身绘制出来，男生细碎的头发贴着头皮，但也不能忽略头发的立体感。

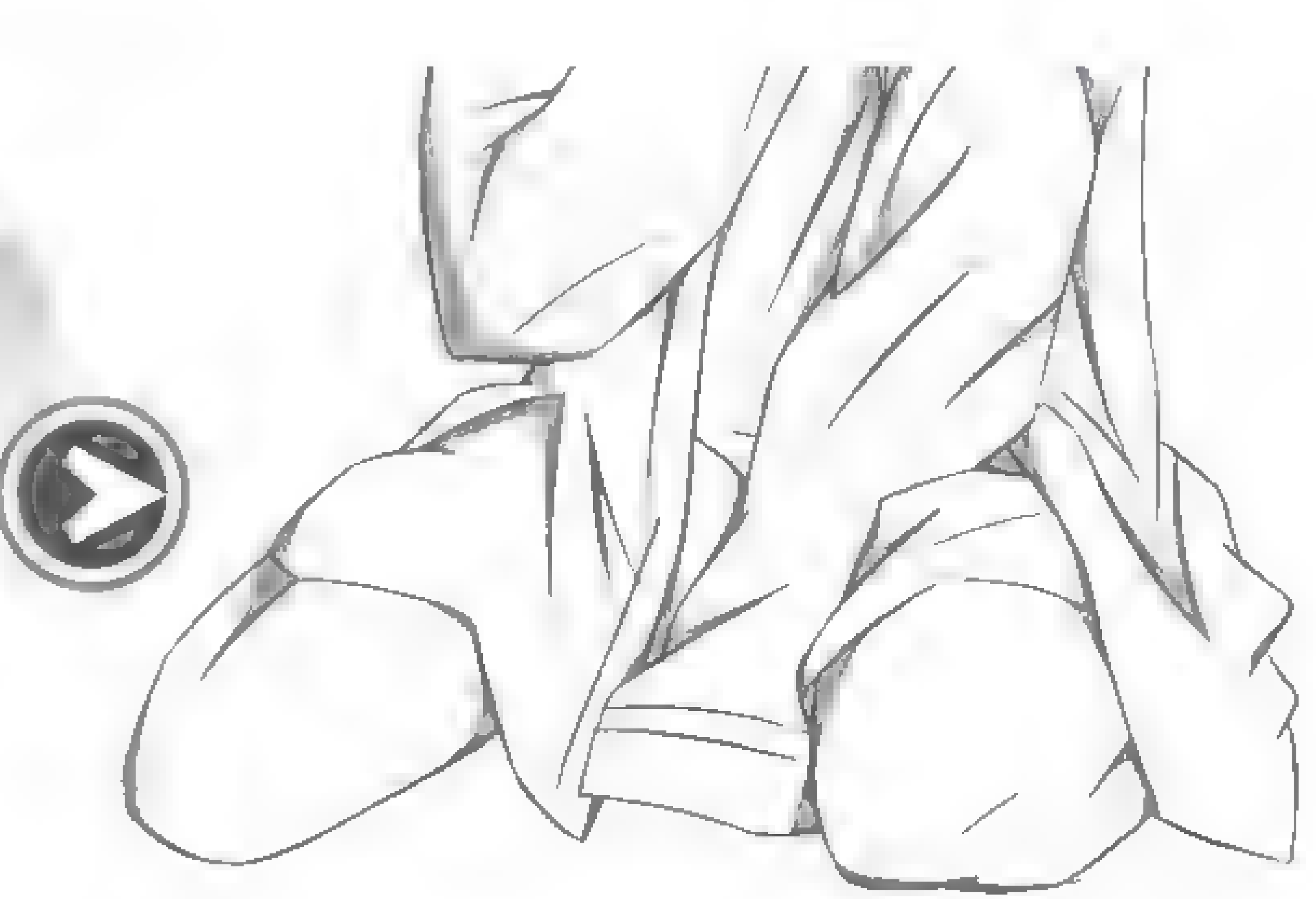
6 绘制阴影，注意脖颈处的阴影要表现出人物的受光面是在左下方，手臂处可适当添加一些阴影。





7 继续绘制出人物的下半身，注意人物衣服的褶皱绘制，衣服比较宽松，随着人物的动作产生了很多的褶皱。

8 根据褶皱的不同方向和不同形状，绘制出人物的阴影，注意阴影的表现方式和位置要正确。



9 整理画面，最终效果图完成。一个跪坐在地上的男生绘制完成，男生有些茫然的眼神看着前方，脸上带着害羞的红晕，表现出人物文静而内向的性格。



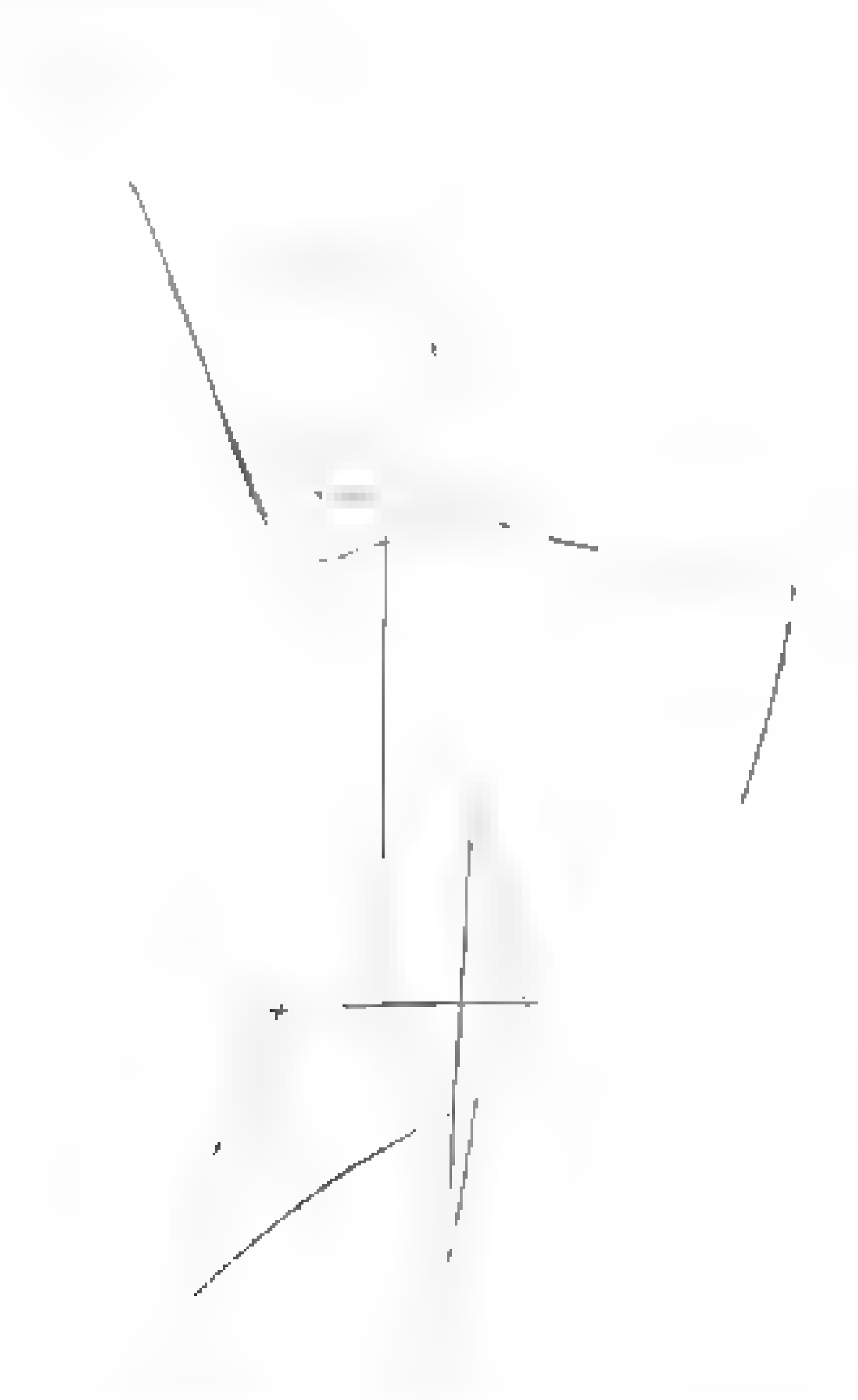
男生平视前方，嘴巴微张，脸上出现淡淡的红晕，整体表现出人物害羞的模样。

手放在胸口表现人物内心的紧张。

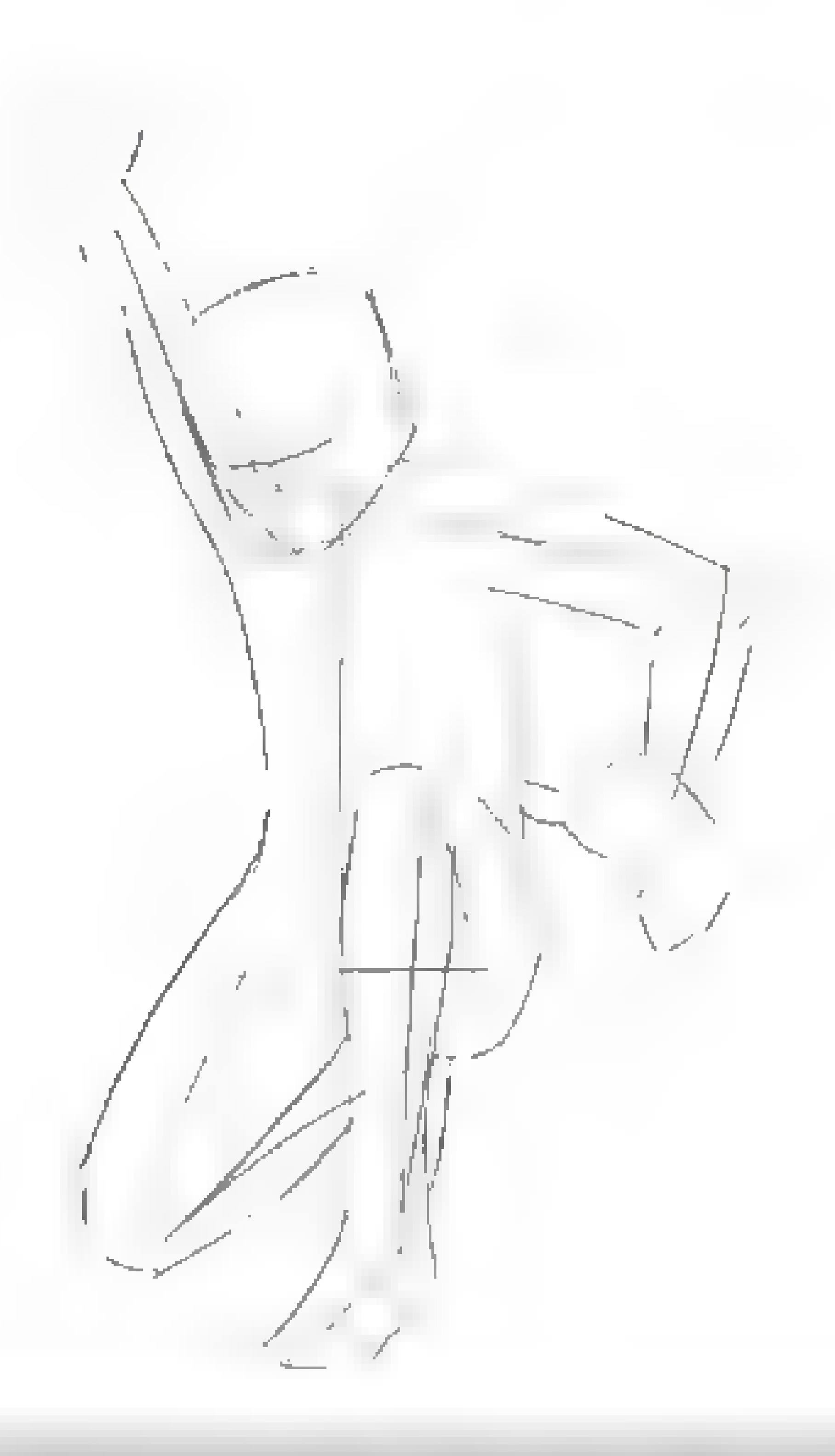
5.2.3　实战——阴险杀气

阴险杀气的绘制手法一般是以人物的表情为主，阴险的眼神搭配不露声色的微笑。

绘制草图



1　用线条勾勒出人物半蹲的姿势，一只手向背后直伸着，另一只手向前自然弯曲。



2　根据线稿勾勒出人物的身体，人物的姿势显现出来，注意人物的肩膀与头的连接处，脖子已经被挡住看不见。



3　勾勒出人物大概的外形样式。这是一个有着一头飘逸的直发、身着运动装、脚穿运动鞋的人物外形样式。



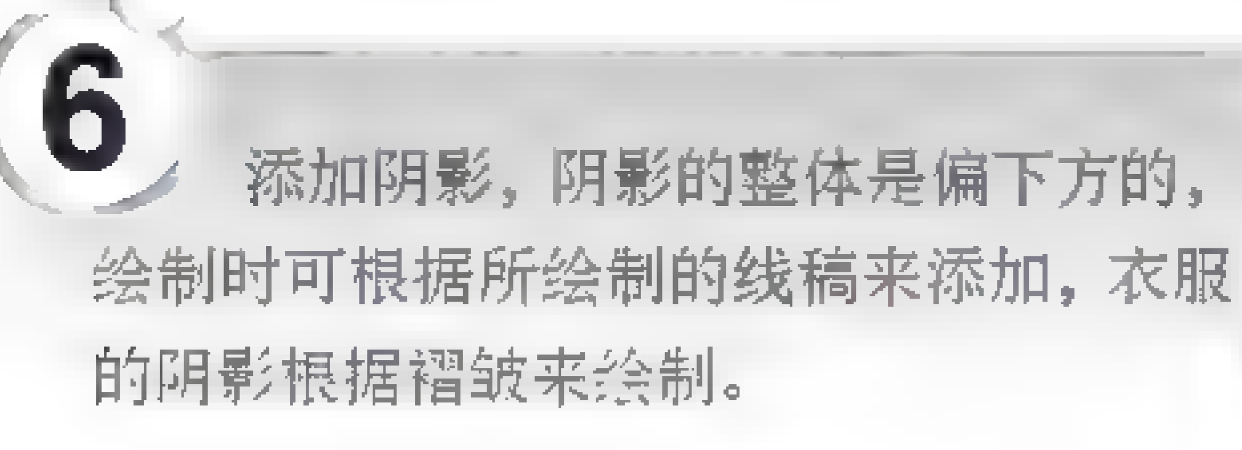
4　逐步将人物的外形完善起来，添加发丝体现头发的层次感，给衣服添加褶皱，使衣服的立体感显现出来。

整理画面



5 在草图的基础上绘制出人物的头部和上半身，绘制头发时的线条要流畅，这样才能有飘逸的效果。

6 添加阴影，阴影的整体是偏下方的，绘制时可根据所绘制的线稿来添加，衣服的阴影根据褶皱来绘制。

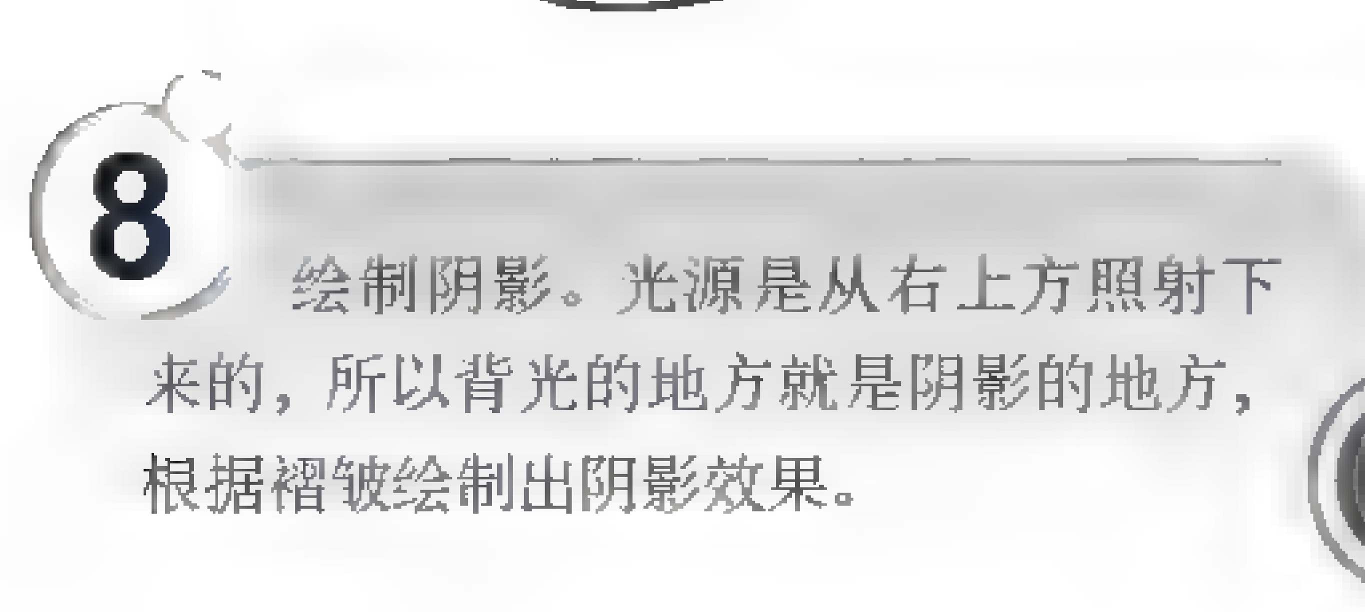






7 绘制出下半身，这个半蹲的姿势主要注意腿部的三个关节位置，这样才能更好地绘制出腿部的透视画面。

8 绘制阴影。光源是从右上方照射下来的，所以背光的地方就是阴影的地方，根据褶皱绘制出阴影效果。





9 擦去多余的线条，最终效果图完成。一个手握球拍的美少年绘制完成。表现人物的阴险杀气并不难，人物充满杀气的眼神配合着与人对敌的动作即可，但在绘制人物表情时，注意五官要配合得当，才能体现出人物的情绪。



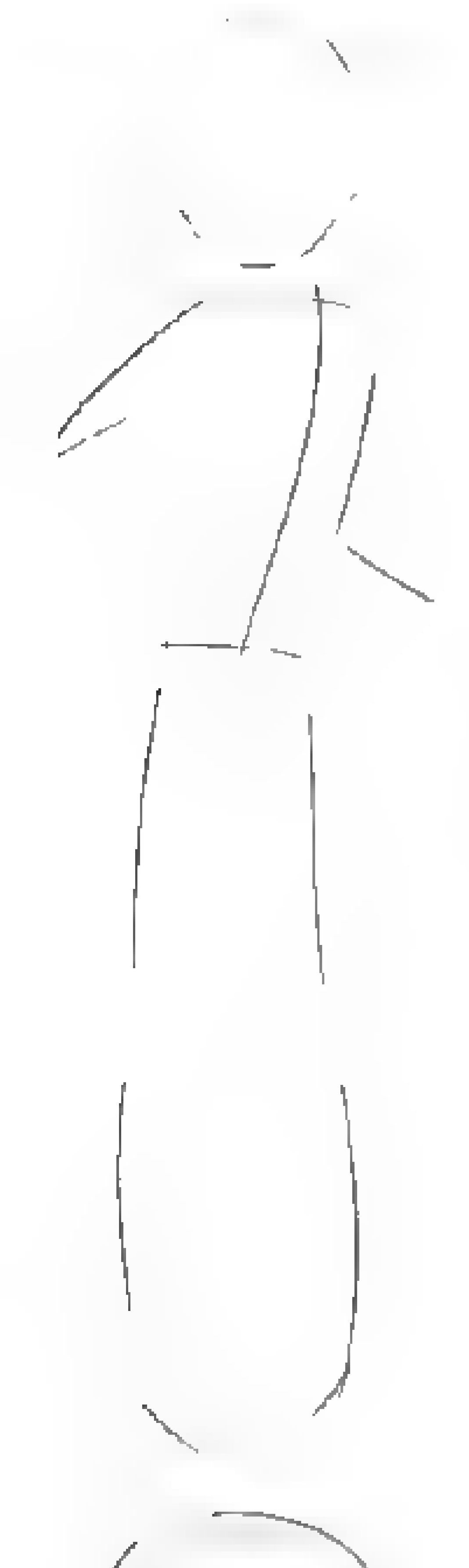
头发遮住半张脸、嘴角一抹奸笑，通常是描绘人物阴险时常用的表情。

手部的关节最多，也是最难画的部分，绘制时要注意五根手指的动向。

5.2.4 实战——惊讶慌张

人物惊讶慌张时除了表情丰富外，也会结合相应的动作，慌张时会以抗拒的行为动作来表现人物的内心情绪。

绘制草图



1 用线条勾勒出人物的大致姿势，这是一个表现惊讶的动作，头部转向右边，躯干有一点前倾的样子。



2 根据线条绘制出人体的大致轮廓，注意人物的右手动作，因为透视关系使人物的肘部关节看不全面。



3 根据人体大致地勾勒出人物的外形样式，中长的直发，一身类似于水手服的装扮。



4 继续刻画草图，根据十字线给人物添加五官，细化人物的头发和衣服的褶皱感。

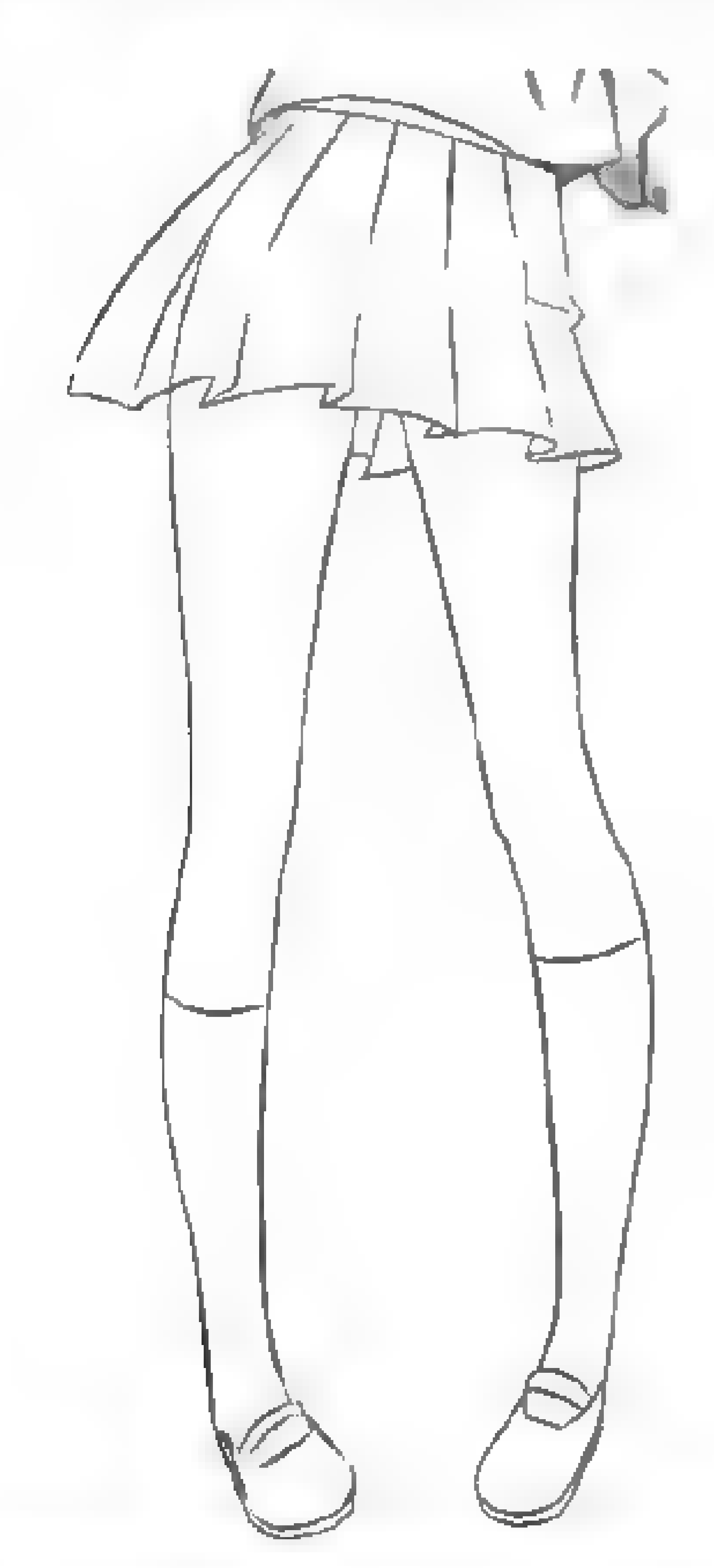
整理画面



5 根据草图用干净的线条勾勒出人物的头部和上半身的线稿，注意每缕头发的层次感要明确。



6 给头部和上半身绘制阴影效果。根据人物的头发层次和褶皱绘制出深浅不一的阴影效果。

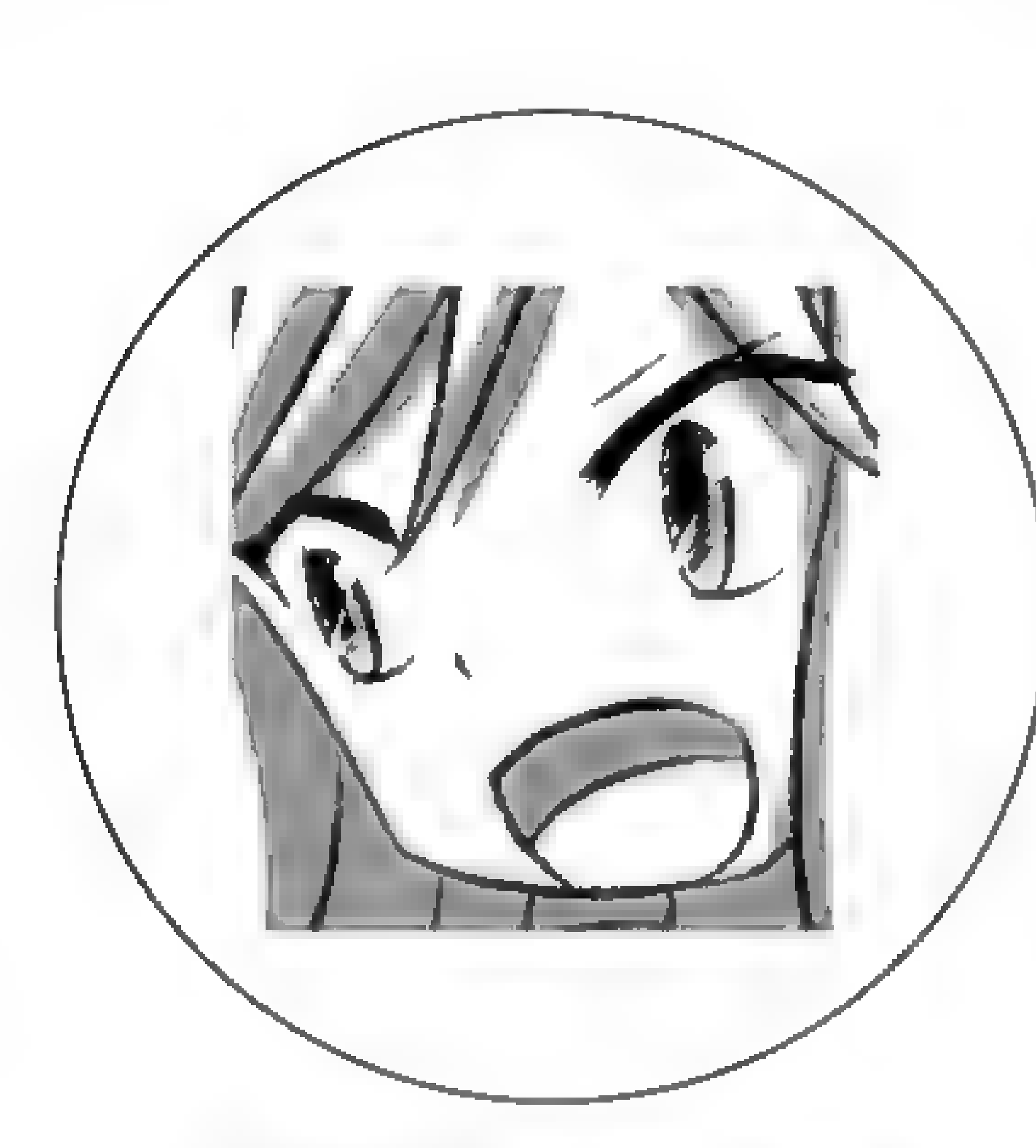


7 绘制出人物的裙子和下半身，超短的裙子体现出女孩修长的双腿，使女孩看起来青春又有活力。

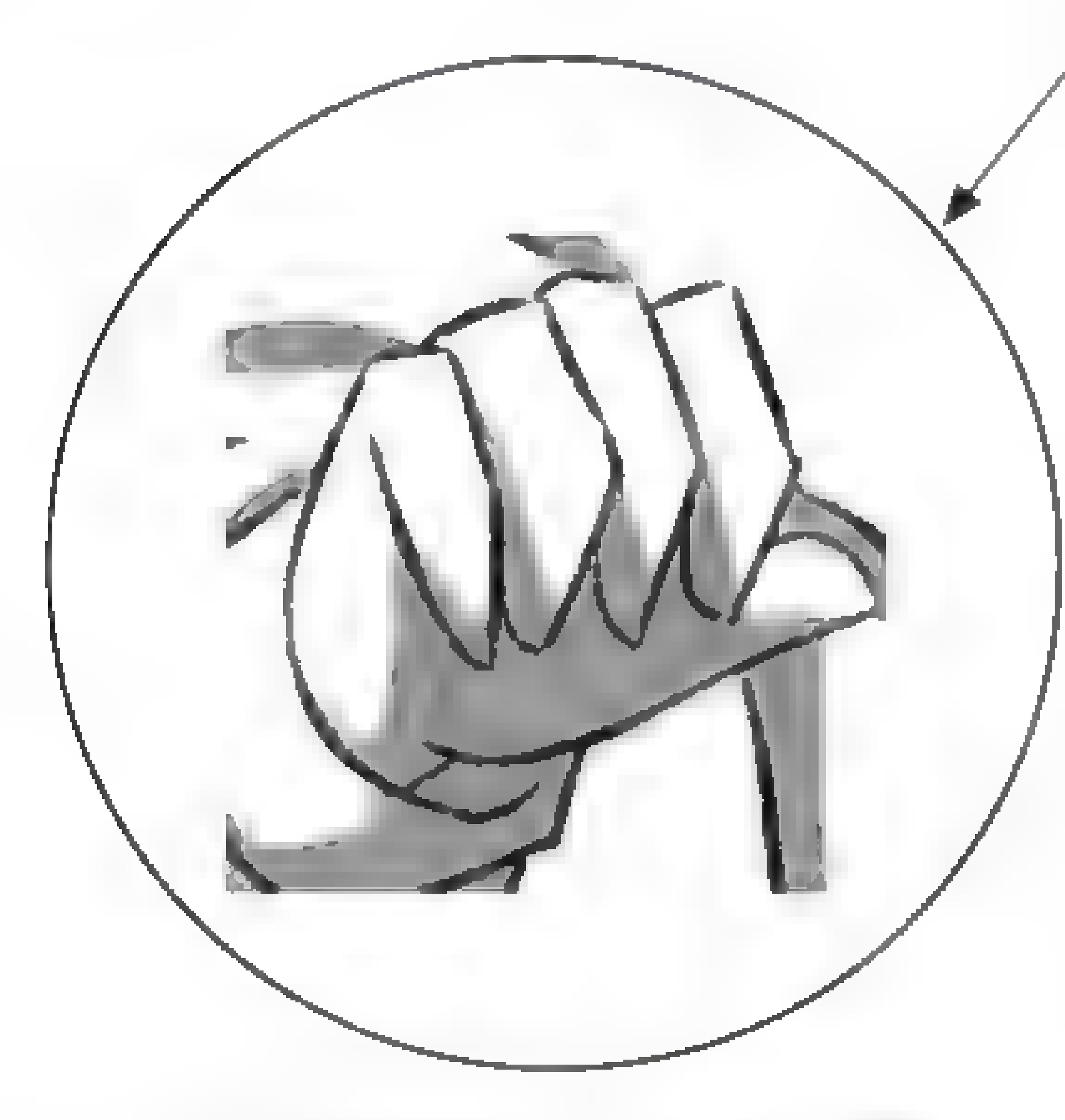


8 给裙子和双腿添加阴影效果。注意根据裙子的褶皱感来绘制阴影，这样可以体现出百褶裙的立体感。

9 擦去多余的线条，最终效果图完成。这是一个好像被什么惊吓到的美少女，人物生动的表情和丰富的肢体语言充分地体现出了其内心的情绪。



眉毛上挑、眼睛睁大、瞳孔收缩、嘴巴大张，表现出人物受到惊吓的表情。



因为透视关系，人物的手掌和手腕的关节衔接在画面中是层叠的，绘制这种透视时，为了避免错误，要先绘制出人体的结构图来作为参考。





角色造型绘制技法



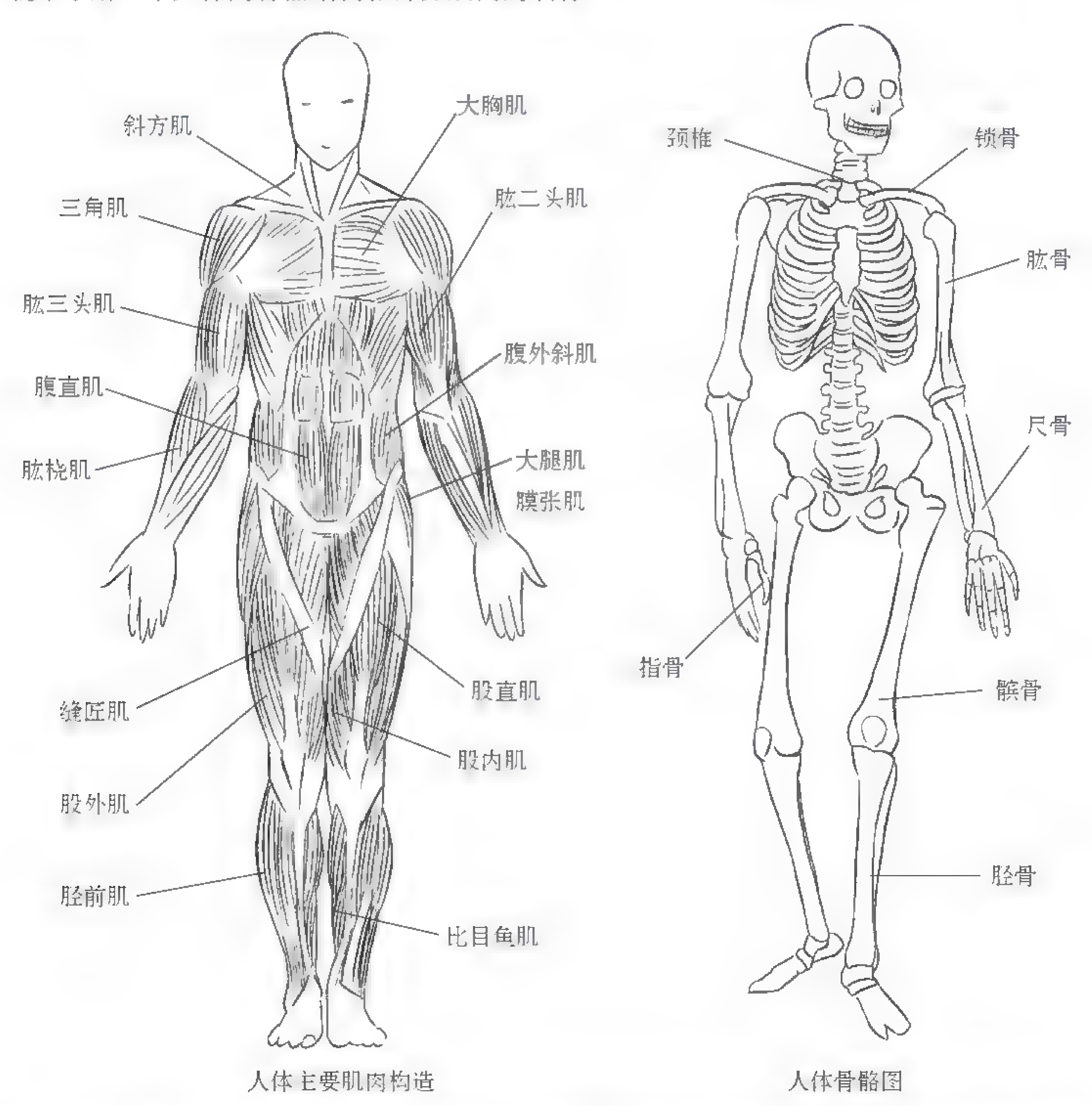
本章主要介绍人物造型方面的知识，从认识人物的骨骼和肌肉，再到身体各部分的绘制方法以及不同头身比例的人物绘制技法。在漫画的绘制中，骨骼与肌肉的分布与具体形态是绘画工作者要掌握的基础知识，了解人物的骨骼和肌肉是非常重要的内容，人物头身比例的认识也能够让初学者了解人物的各种形态，清楚了骨骼、肌肉、头身比例这三者的关系，就会帮助初学者更容易的塑造人物。

6.1 认识人体的基本结构

绘制人物时不管是写实还是漫画都是以现实人物的人体形态为基础的，了解人体的结构对于绘制人物有着非常重要的作用，因此对于人体结构的学习是漫画学习者必不可少的课程。

6.1.1 人体的基本骨骼与肌肉

人体是由206块骨头，600多块肌肉组成，不同部位的肌肉有着不同的结构形态。下面就来了解一下人体的骨骼结构和部分肌肉的名称。



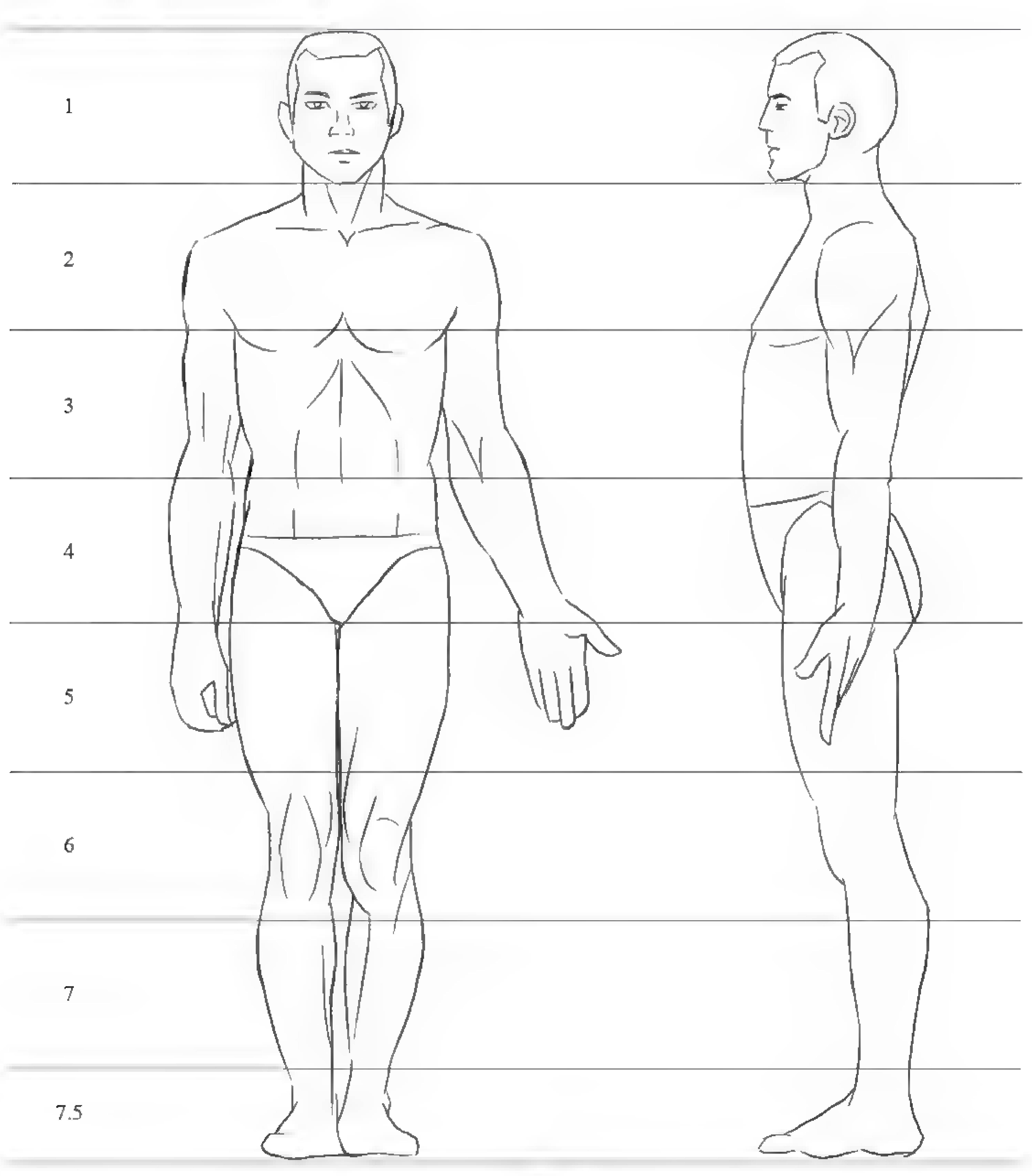
人体主要肌肉构造　　人体骨骼图

肌肉的走向、体积和分布情况决定了人物外形的健壮与瘦弱。骨骼是组成脊椎动物体内的坚硬器官，骨骼决定了人物的身高和形态。

6.1.2　绘制身体的基本方法

绘制人物身体，首先要清楚地认识到人物的身体结构，要了解人物的各个器官所占的比例，根据比例来绘制出正确的人体。

了解人体的基本比例



写实人体示意图

根据现实人体的标准比例，可将人体分为7.5头身比例，根据上图分析，可将人体分为8个部分，分别为头部、胸部、腹部、腰部、大腿、膝盖、小腿和脚。

6.2 身体各部位的绘制方法

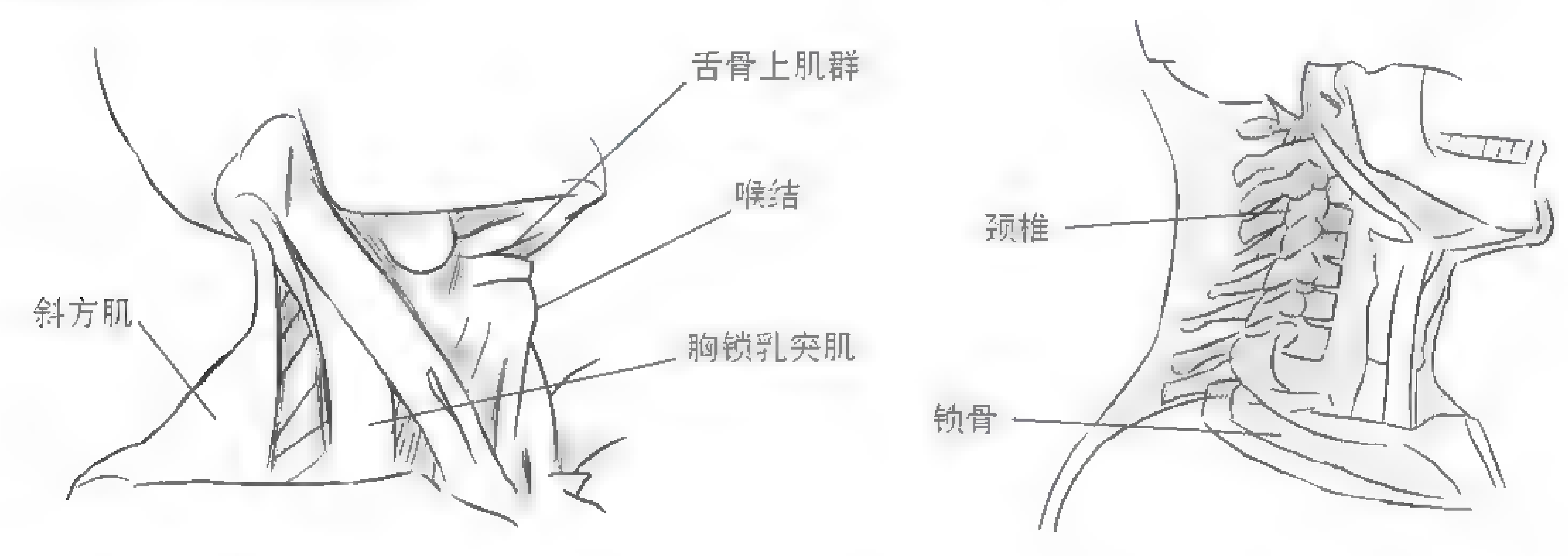
除了人物的头部以外，人体的颈部、四肢、躯干也是极为重要的部分，他们相互组合在一起构成了复杂多变的人体动态，前面已经了解了人体的基本骨骼和肌肉结构，下面开始分析不同部位的绘制和表现方法。

6.2.1 颈部的绘制方法

颈部是连接头部和身体最重要的部位，通过颈部的扭转可以表现出不同角度、不同方位的头部运动，下面来看看颈部的绘制方法。

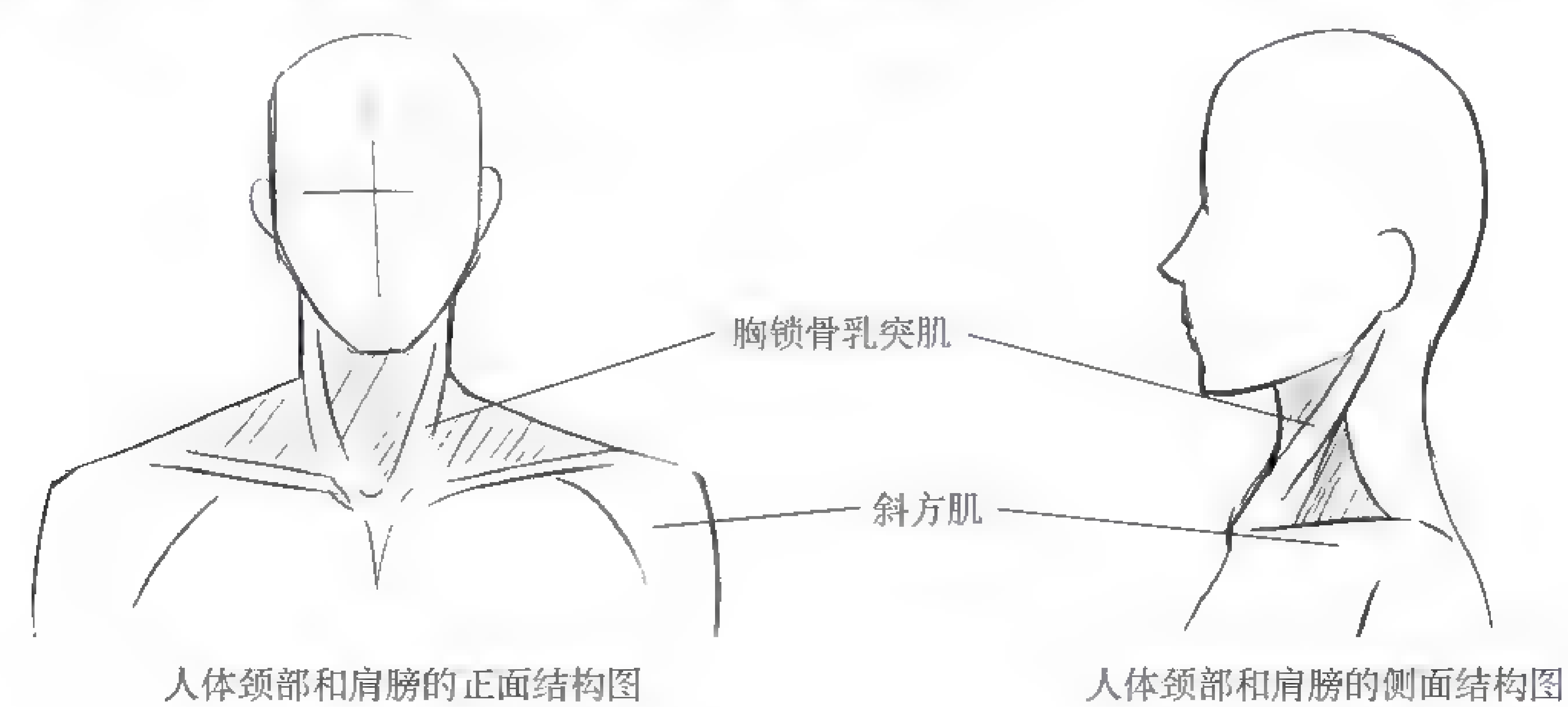
颈部的结构

在漫画中，人体的结构都一定程度的刻意去虚化，绘制女性的时候就尤为突出，颈部被理解为一个圆柱体，下颌投下的阴影在脖子上表现得非常圆润，而男性的脖子阴影则会在喉结处有一定的转折。



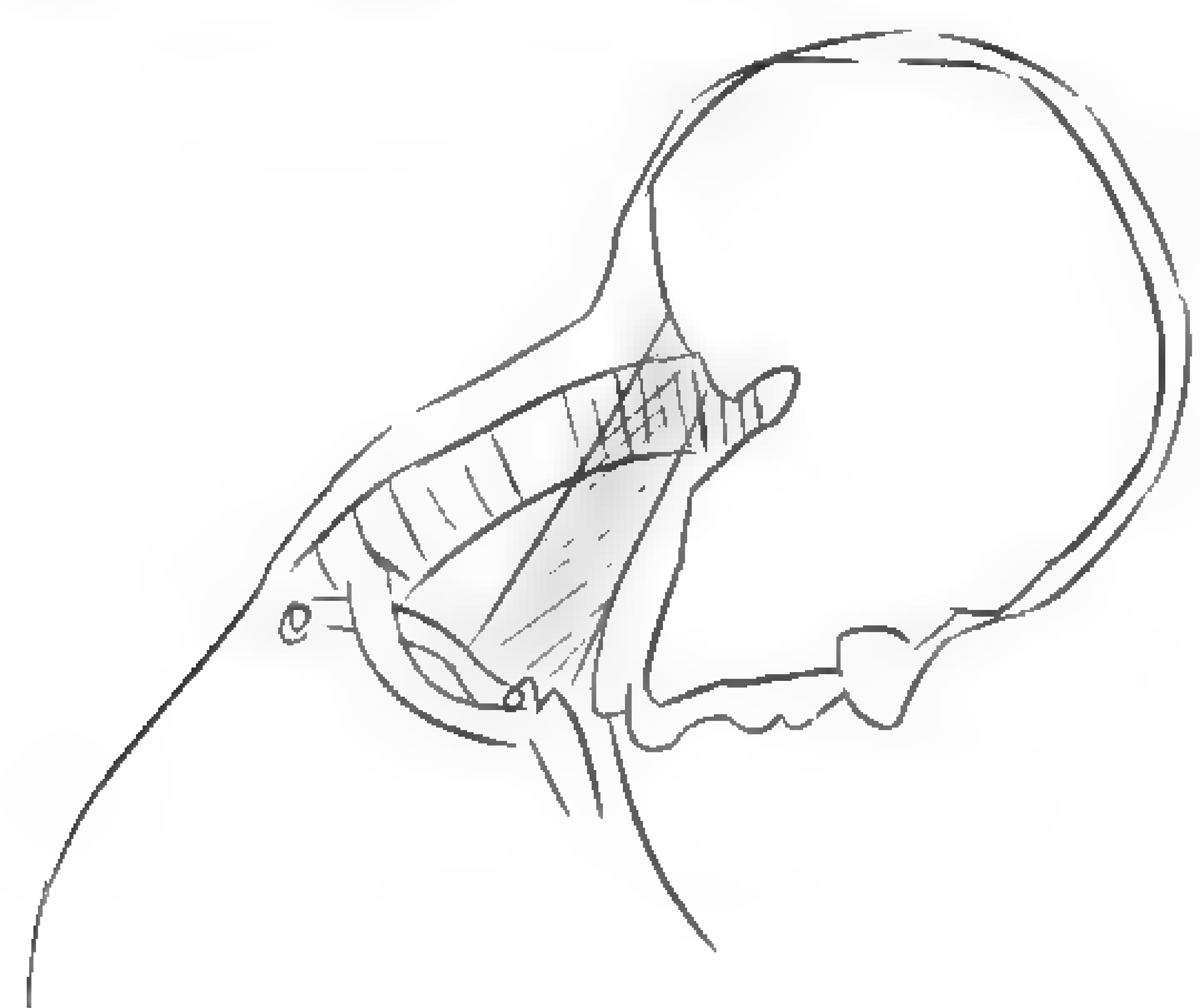
颈部与肩膀的关系

绘制人物面部特写时少不了颈部和肩膀的绘制，在学习绘制颈部和肩膀之前，要先了解它的构造，下面就来看看如何表现人物的颈部和肩膀。

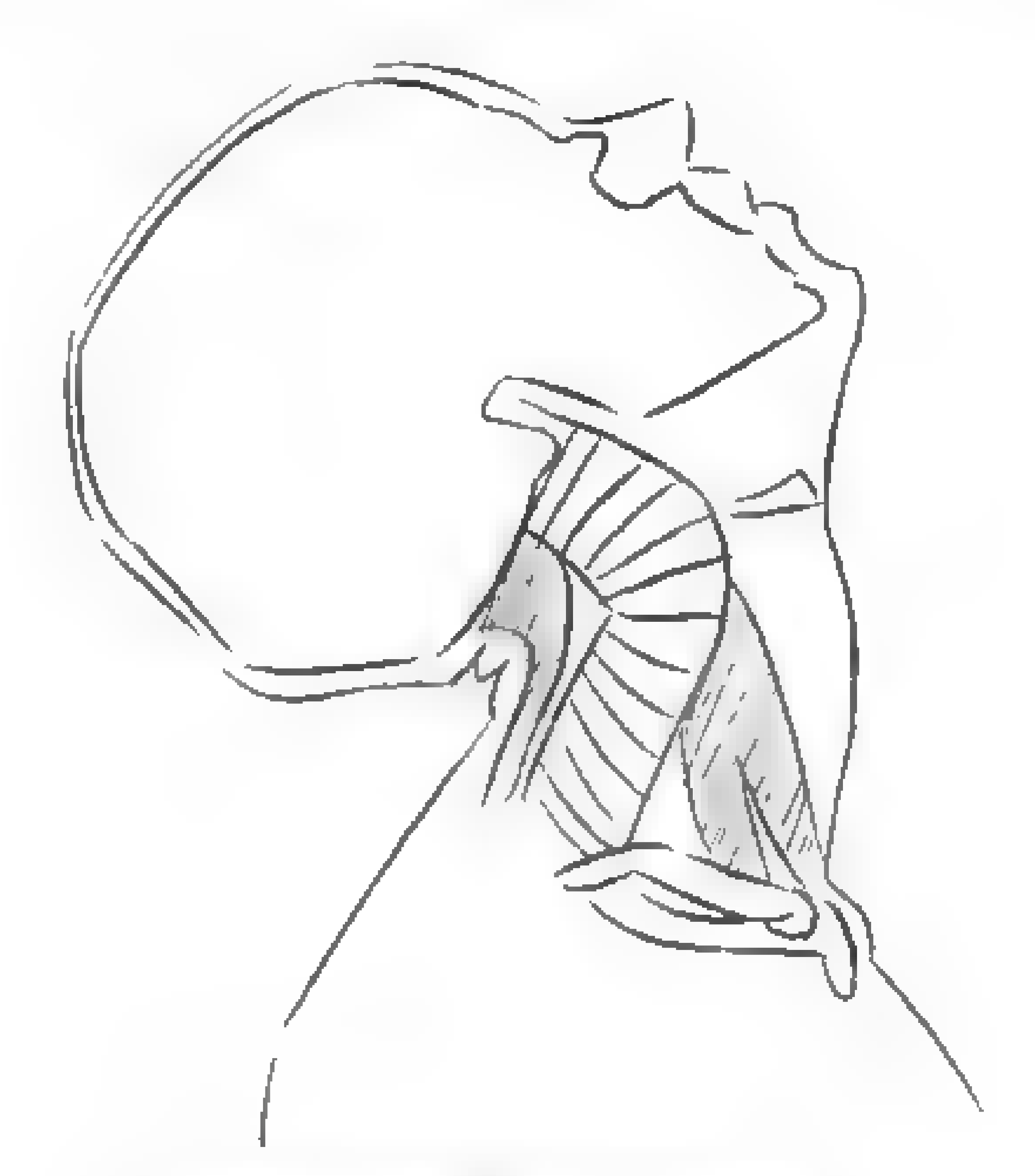


人体颈部和肩膀的正面结构图　　人体颈部和肩膀的侧面结构图

颈部与肩部的动态



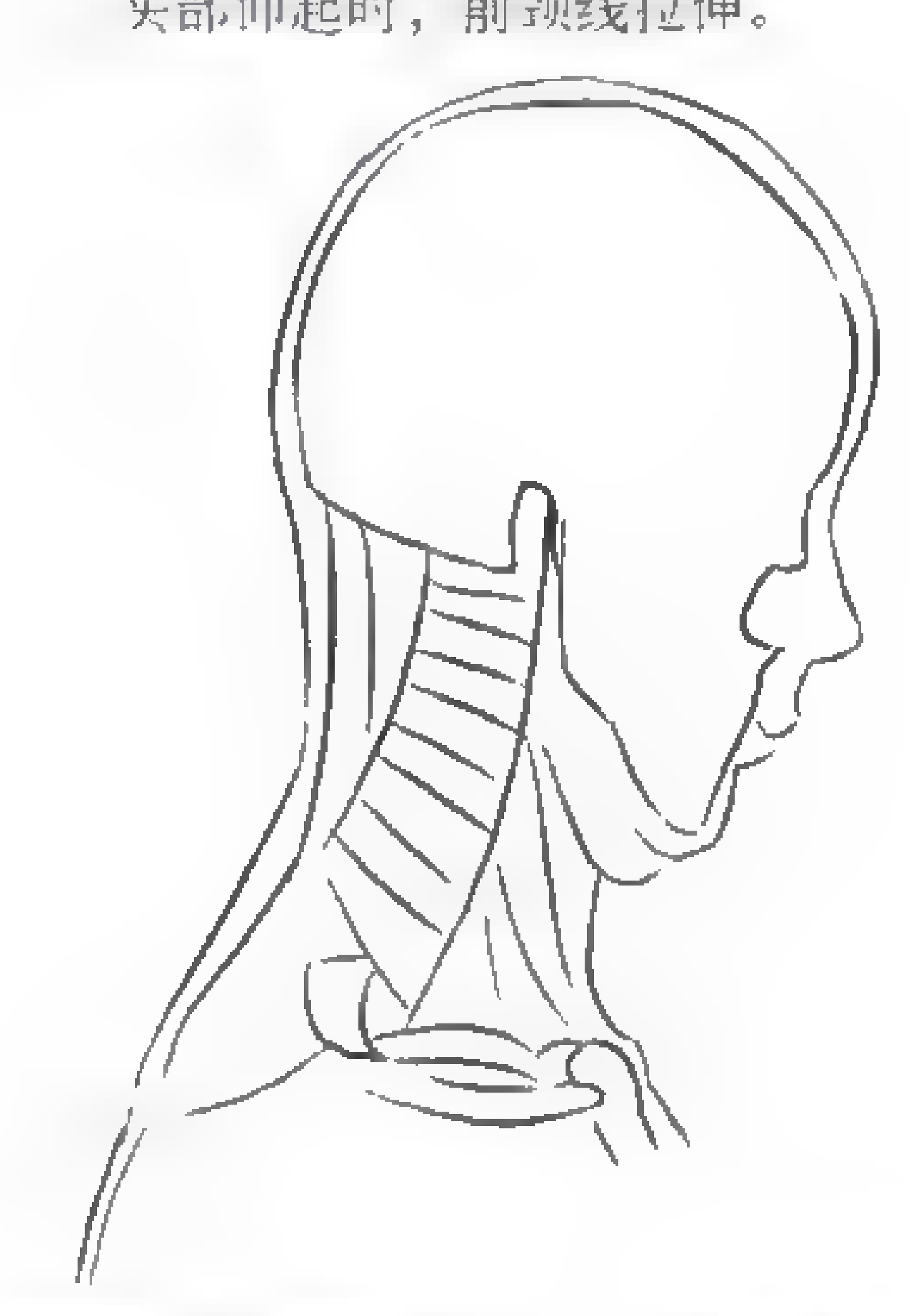
头部低下时，后颈线拉直。



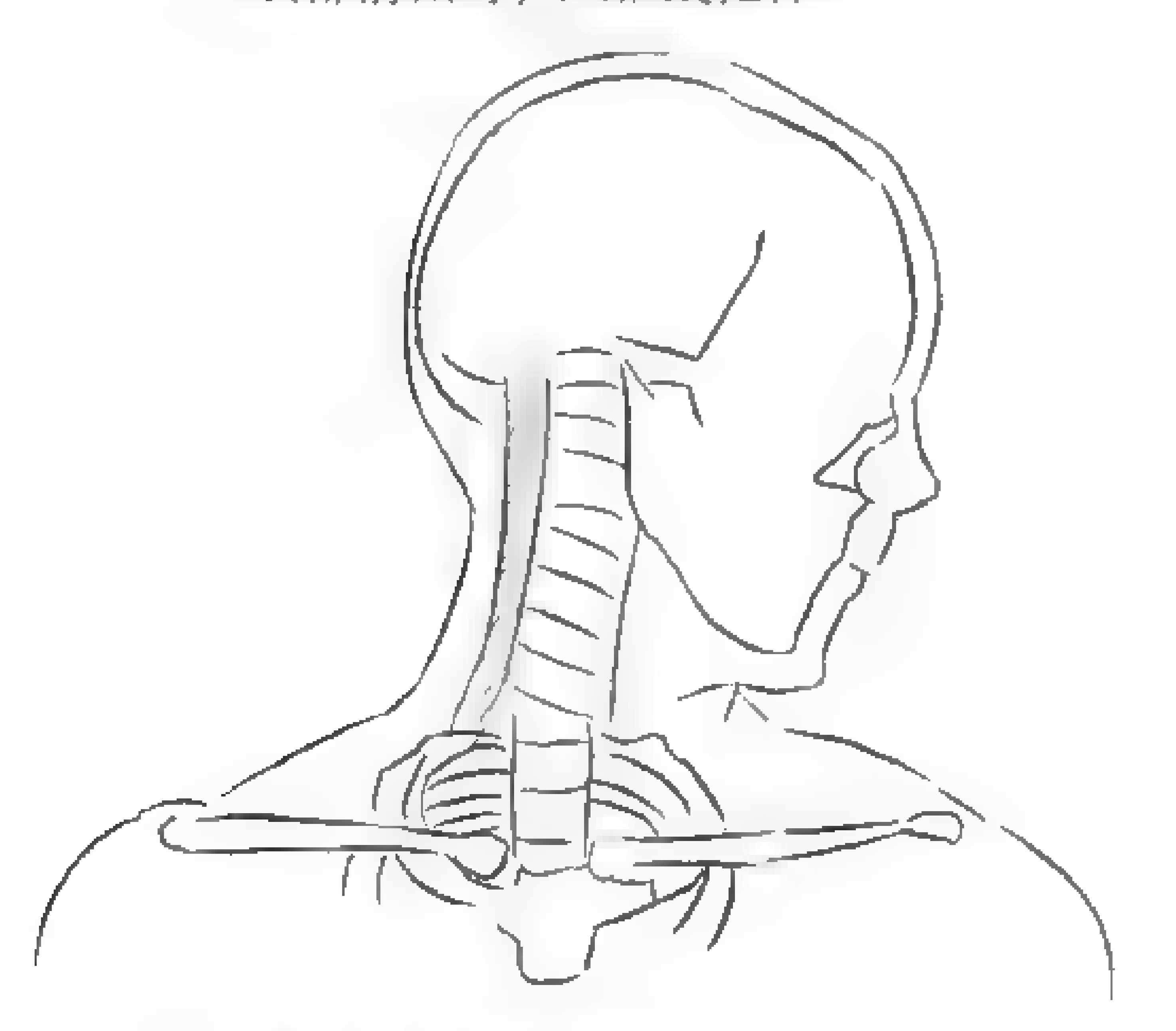
头部仰起时，前颈线拉伸。



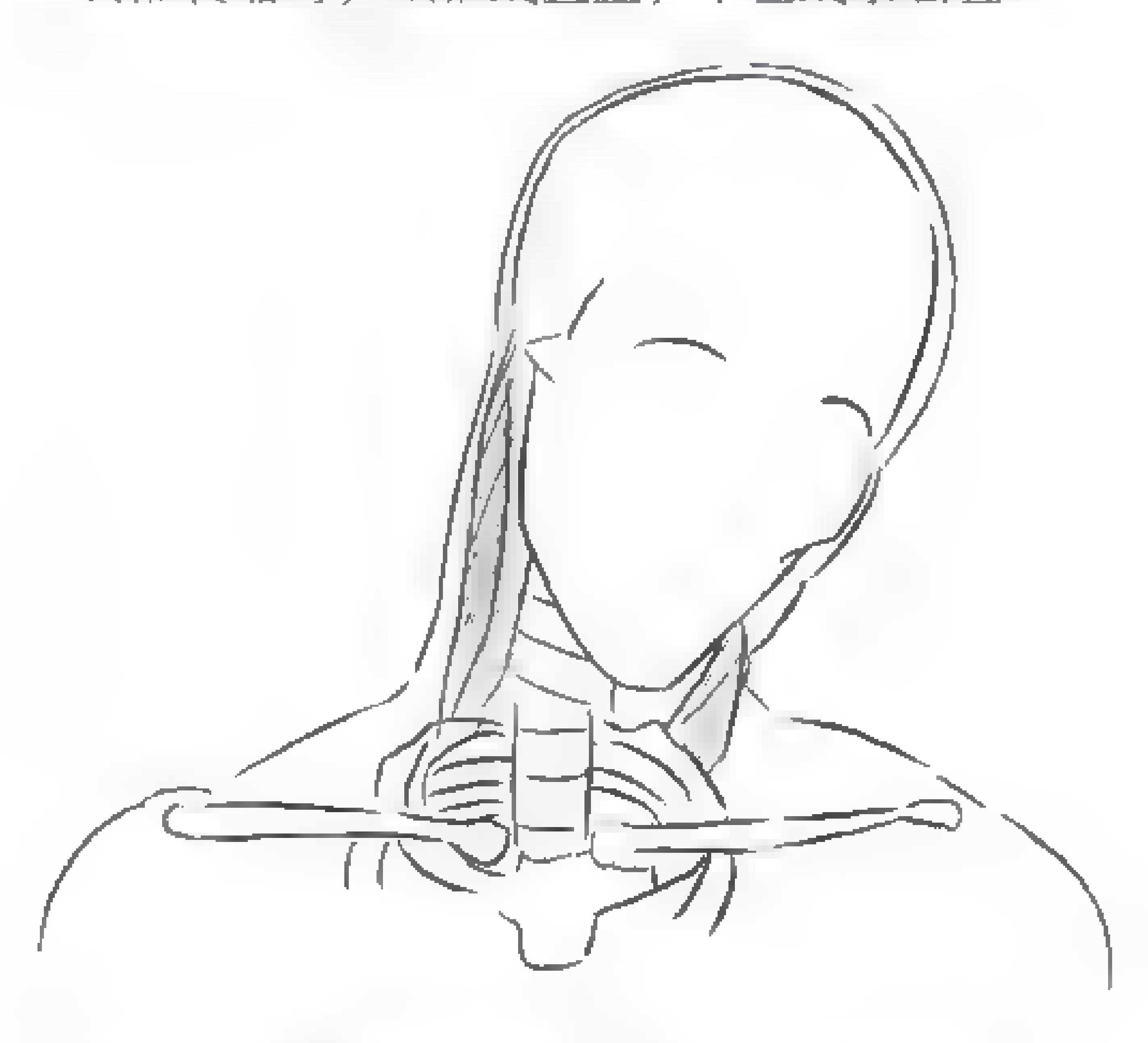
头部前倾时，颈椎线拉伸。



头部收缩时，颈椎线直立，下巴线条层叠。



向一边侧头时，颈部线条静止。

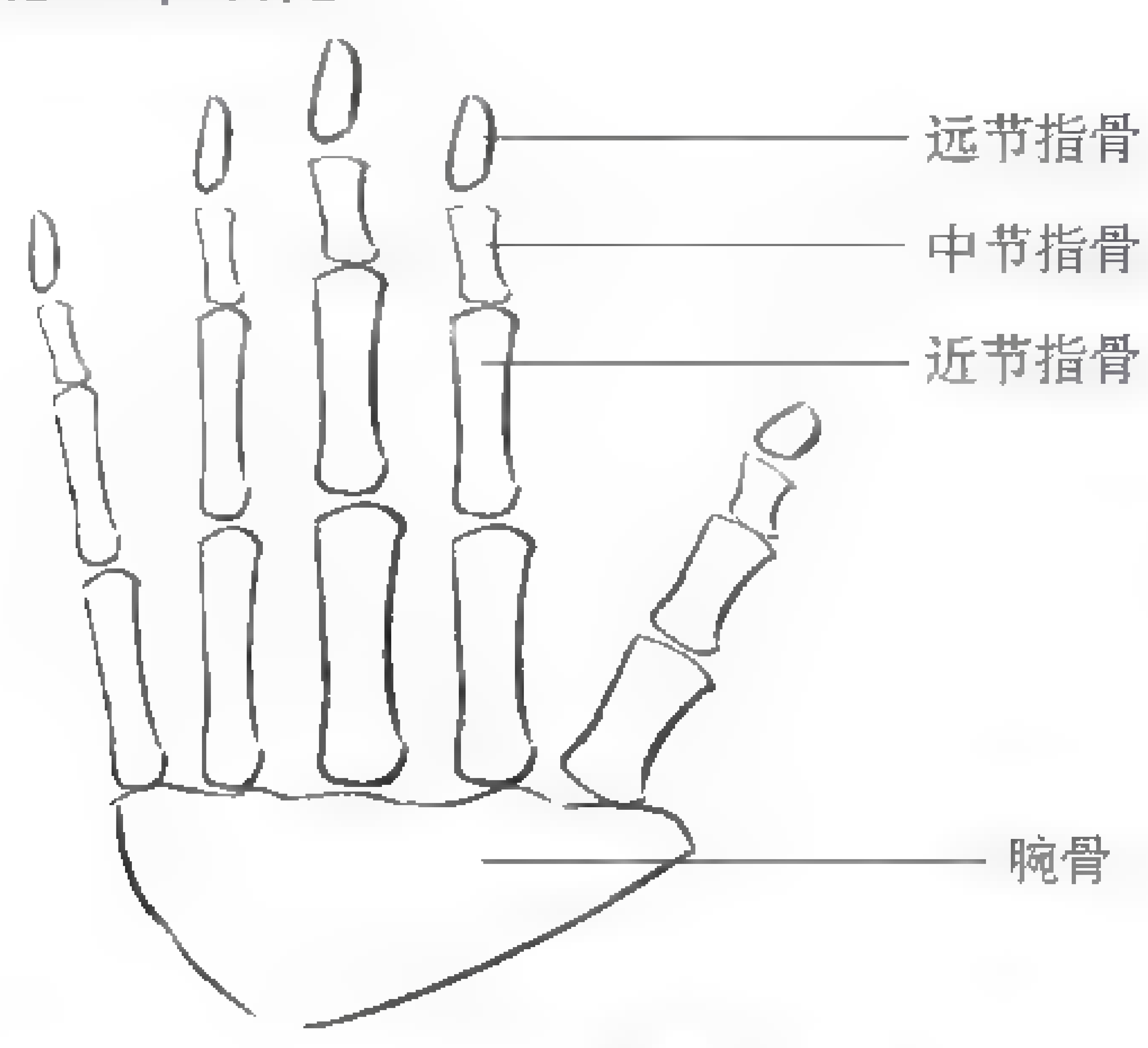


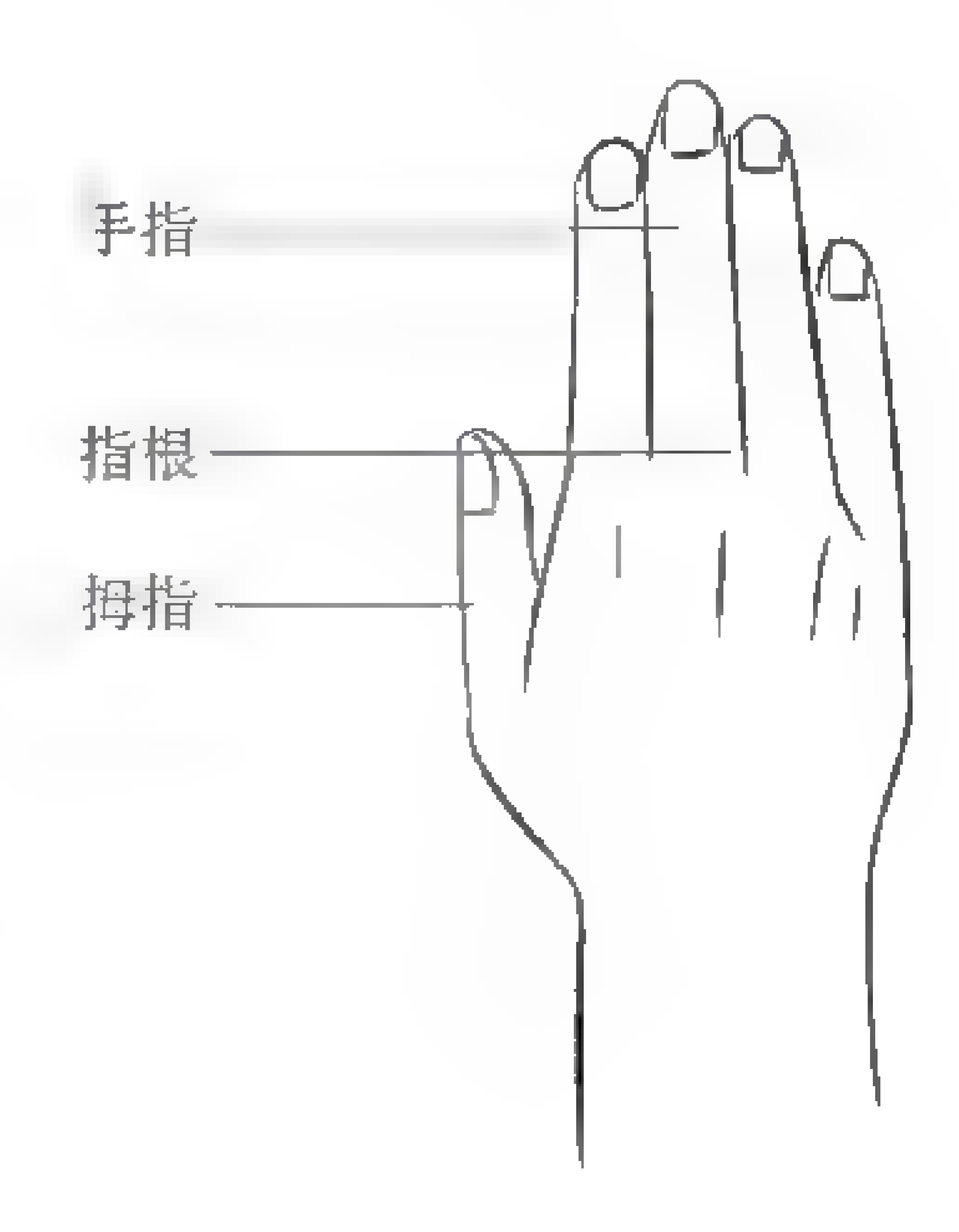
头部微向左边低头时，右边颈椎线拉伸。

6.2.2 手的绘制方法

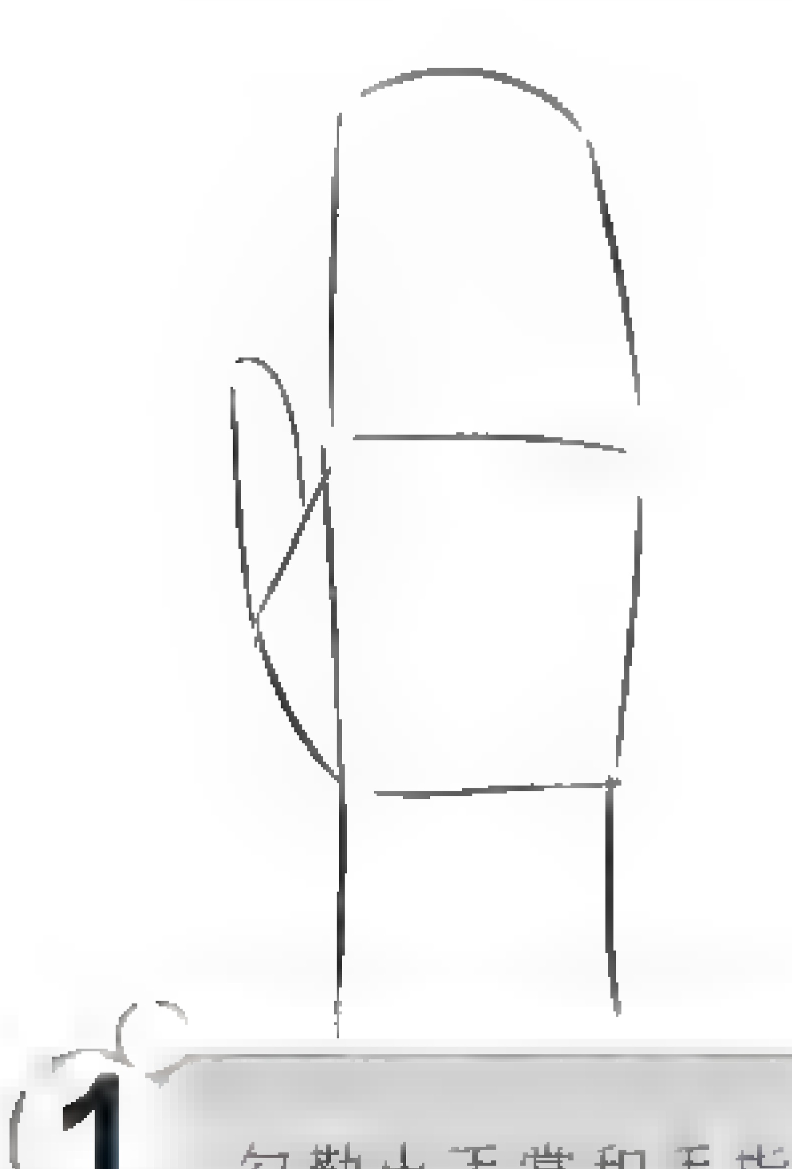
手是比较难画的部位，我们可以把手理解为是由多个体块堆积而成的，手一旦产生一定的动作透视就会变得非常的复杂，对于手的绘制，初学者一定要多多练习。

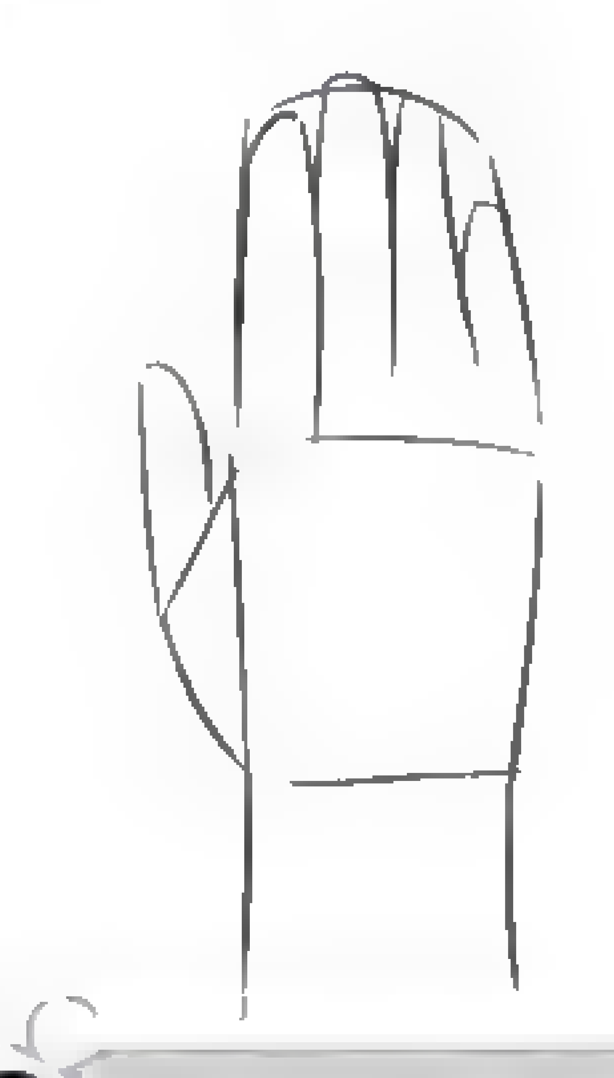
手的基本结构

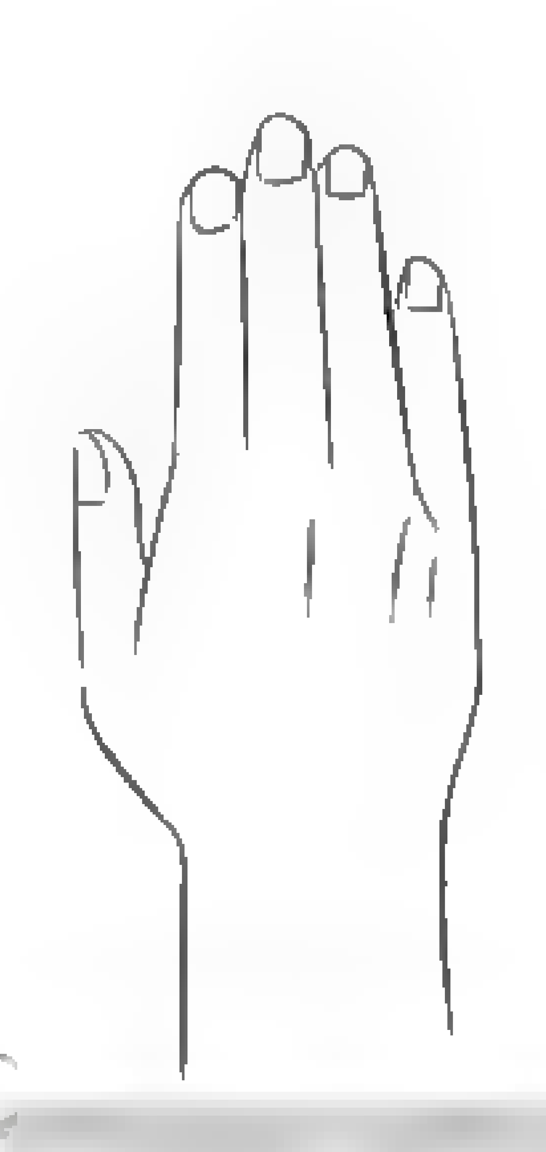




实战——不同形态的手掌绘制



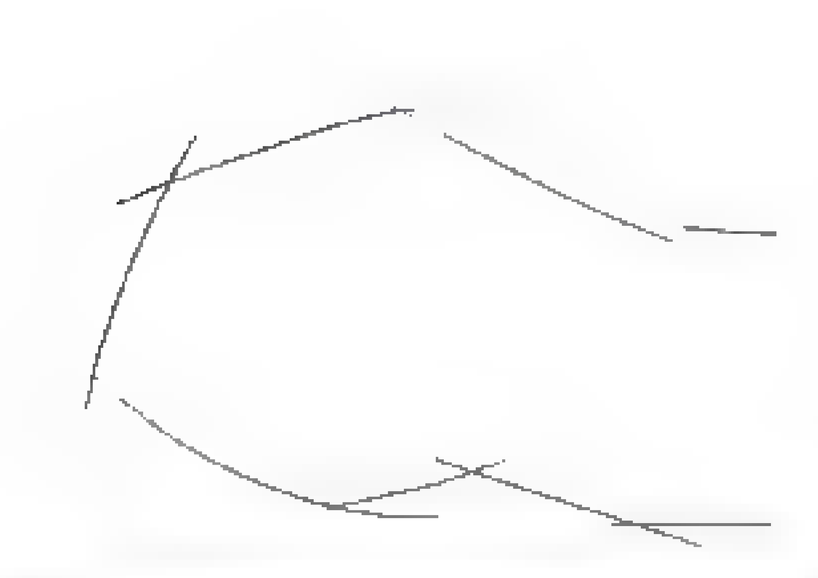


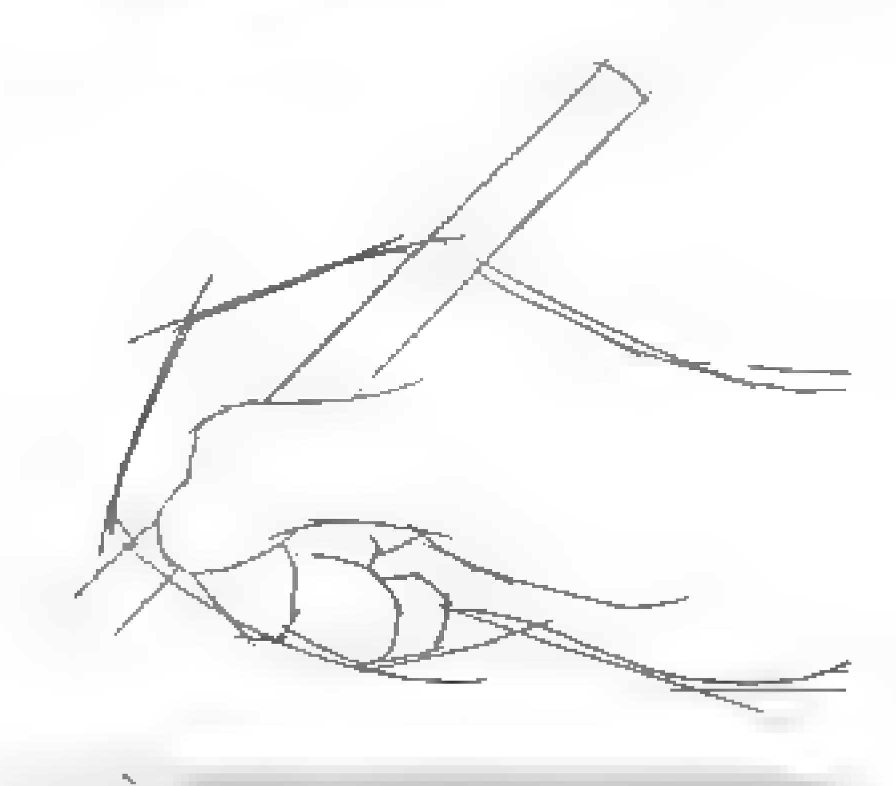


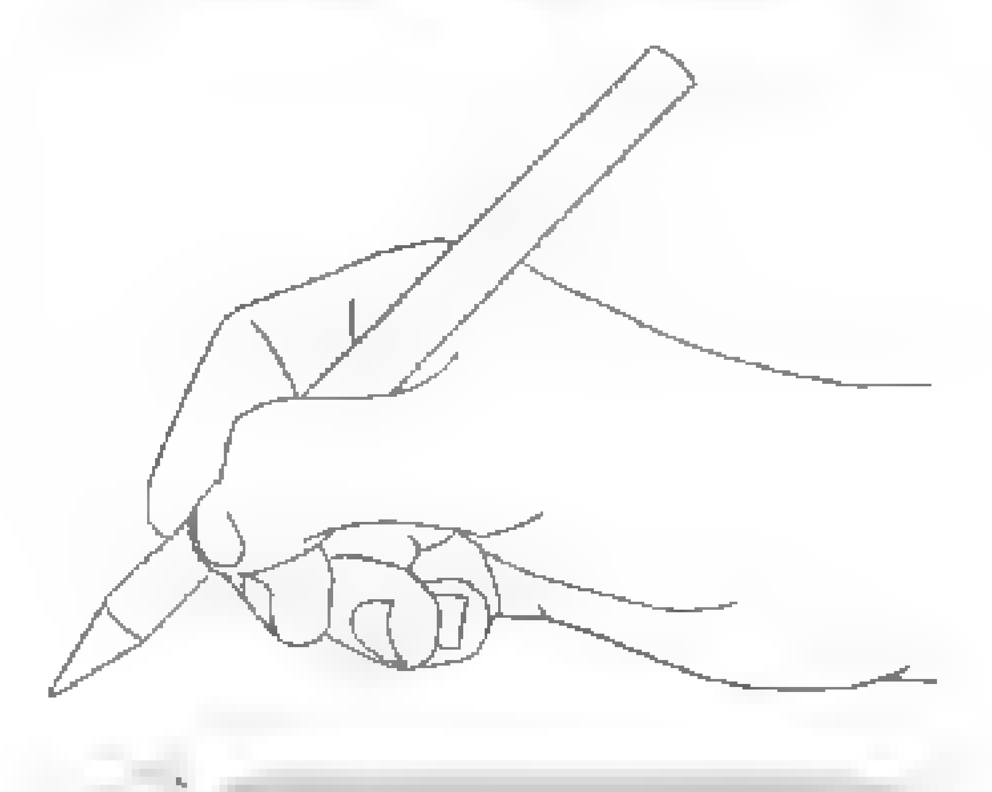
1 勾勒出手掌和手指的区域。

2 细化四根手指，注意手指的长度不一。

3 整理画面，完善手指，用细条表现手背的骨感。



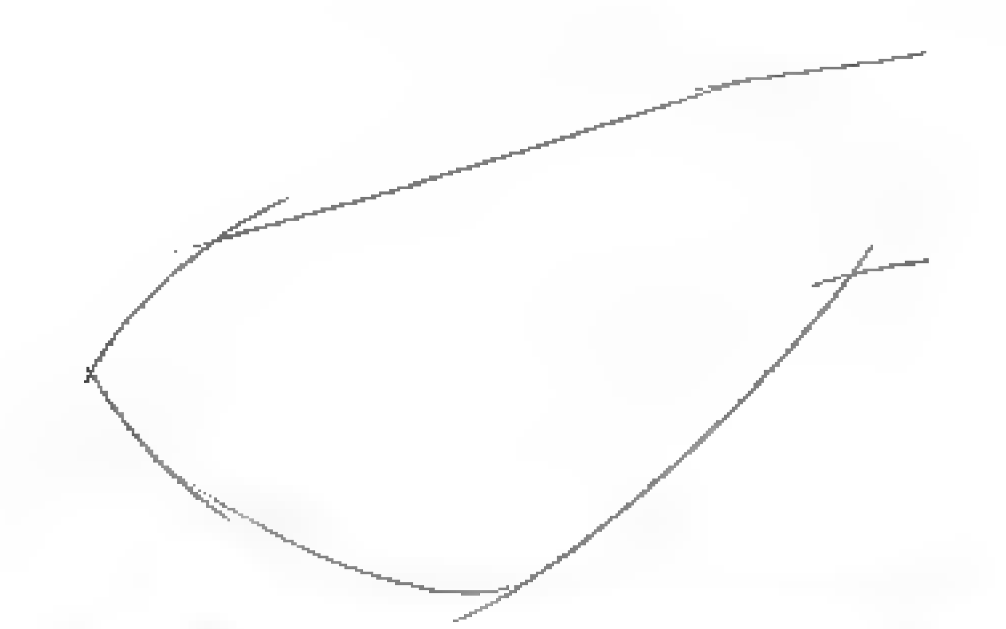




1 勾勒出手型的大致形体。

2 根据形体逐渐细化出手指的形态。

3 根据草图绘制出手的最终效果。



1 用线条先勾勒出手指的大致形态。



2 划出手指的大体位置和空间关系。



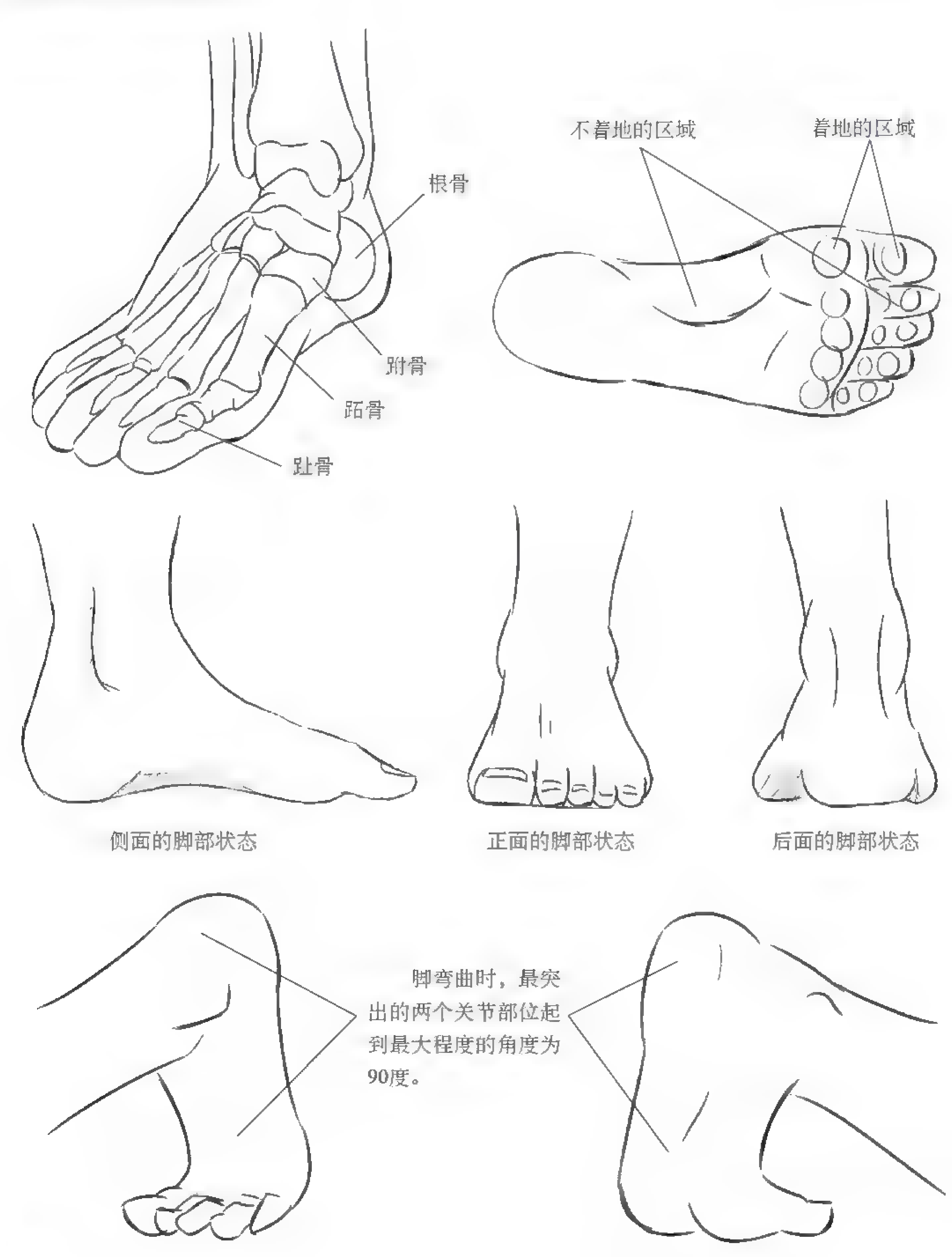
3 整理画面，用干净的线条勾勒出最终效果图。

各种形态的手

6.2.3 脚的绘制方法

脚的绘制相对于手要容易一些，它的透视变化没有手那么复杂，被肌肉包裹的骨头大部分都是固定不动的，远没有手指那么多的活动关节。

脚的基础知识

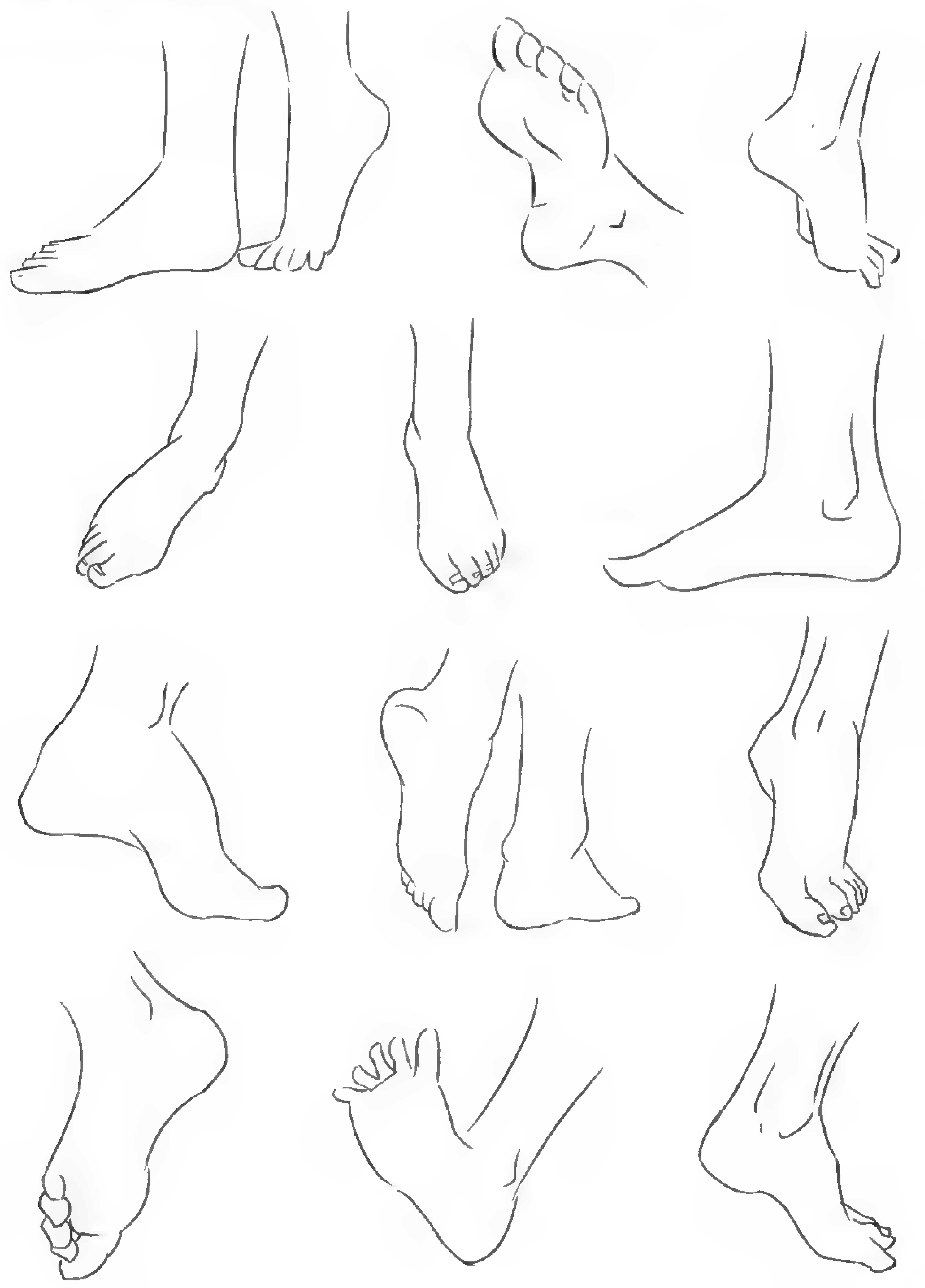


侧面的脚部状态

正面的脚部状态

后面的脚部状态

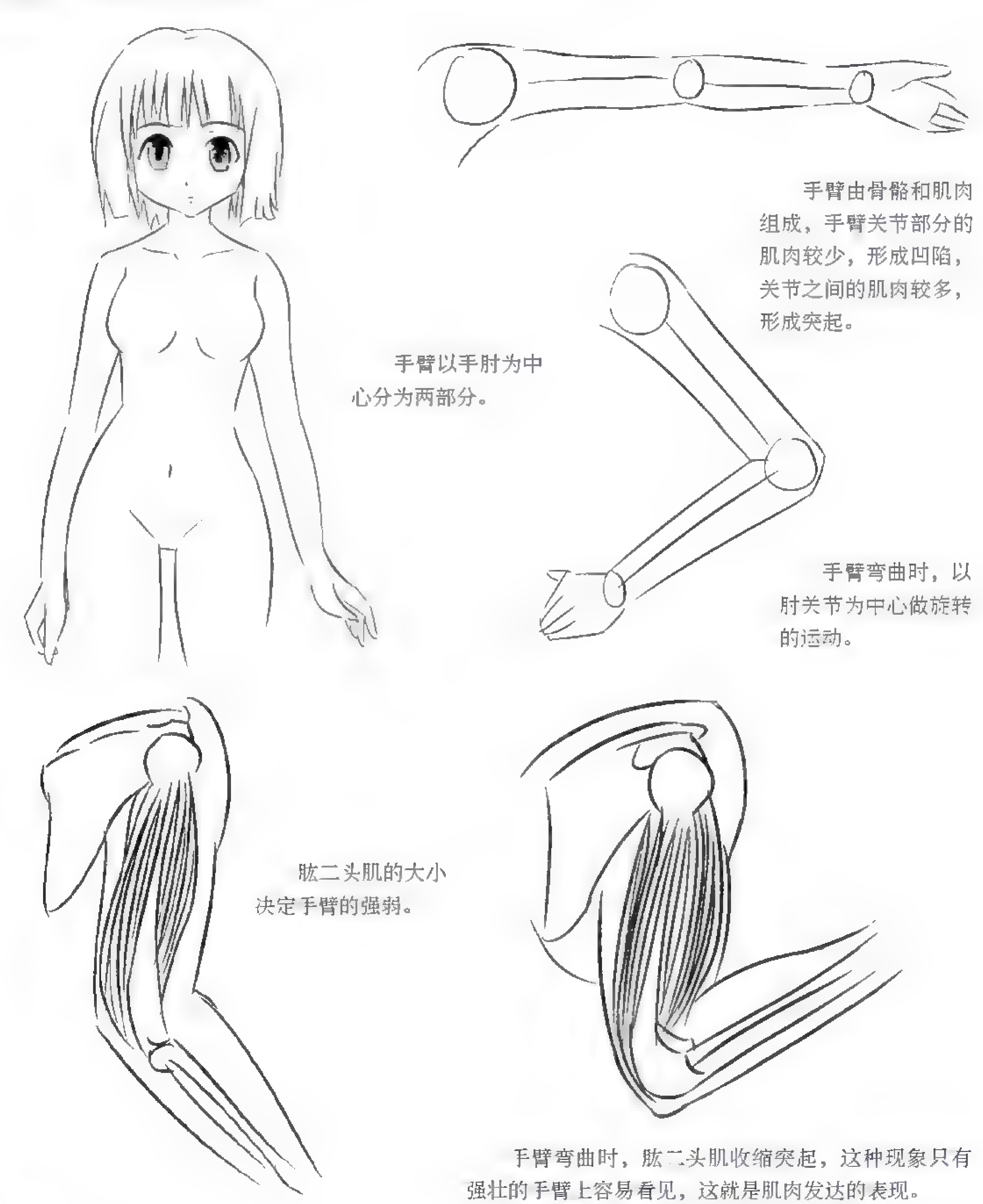
各种形态的脚



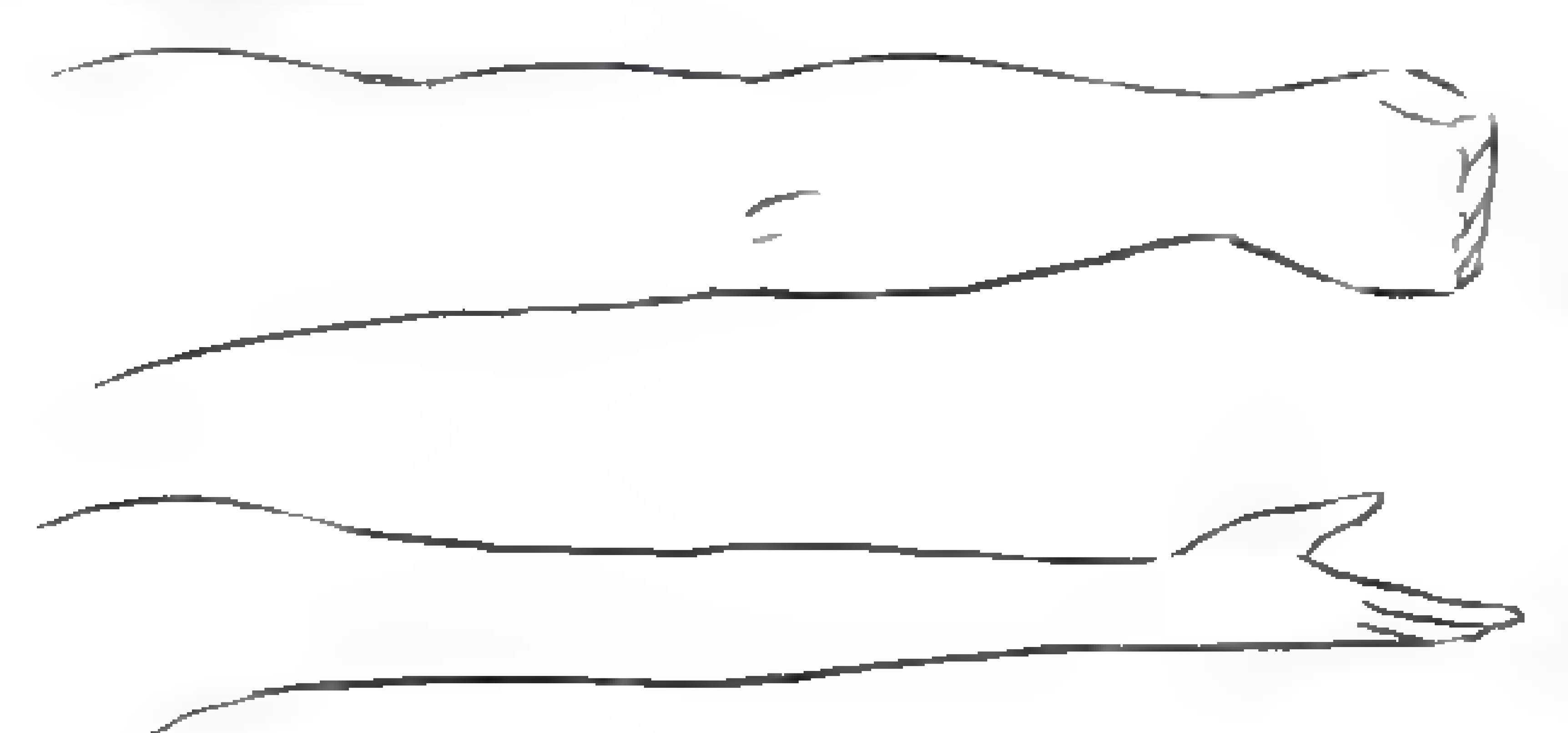
6.2.4 手臂的绘制方法

手臂是肢体动态的参与者之一，拥有丰富的肢体动作，这些动作都是依靠肩关节、肘关节、腕关节为轴心，在肌肉的拉扯下进行运动，绘制漫画手臂，我们只要找准三个关节的位置，以及手臂肌肉的运动模式，绘制手臂就会非常轻松。

手臂的基本结构



手臂的伸直



男性的手臂往往要强壮一些，手臂较粗壮一些。

女性的手臂肌肉没这么发达，所以手臂比较纤细。

手臂的弯曲

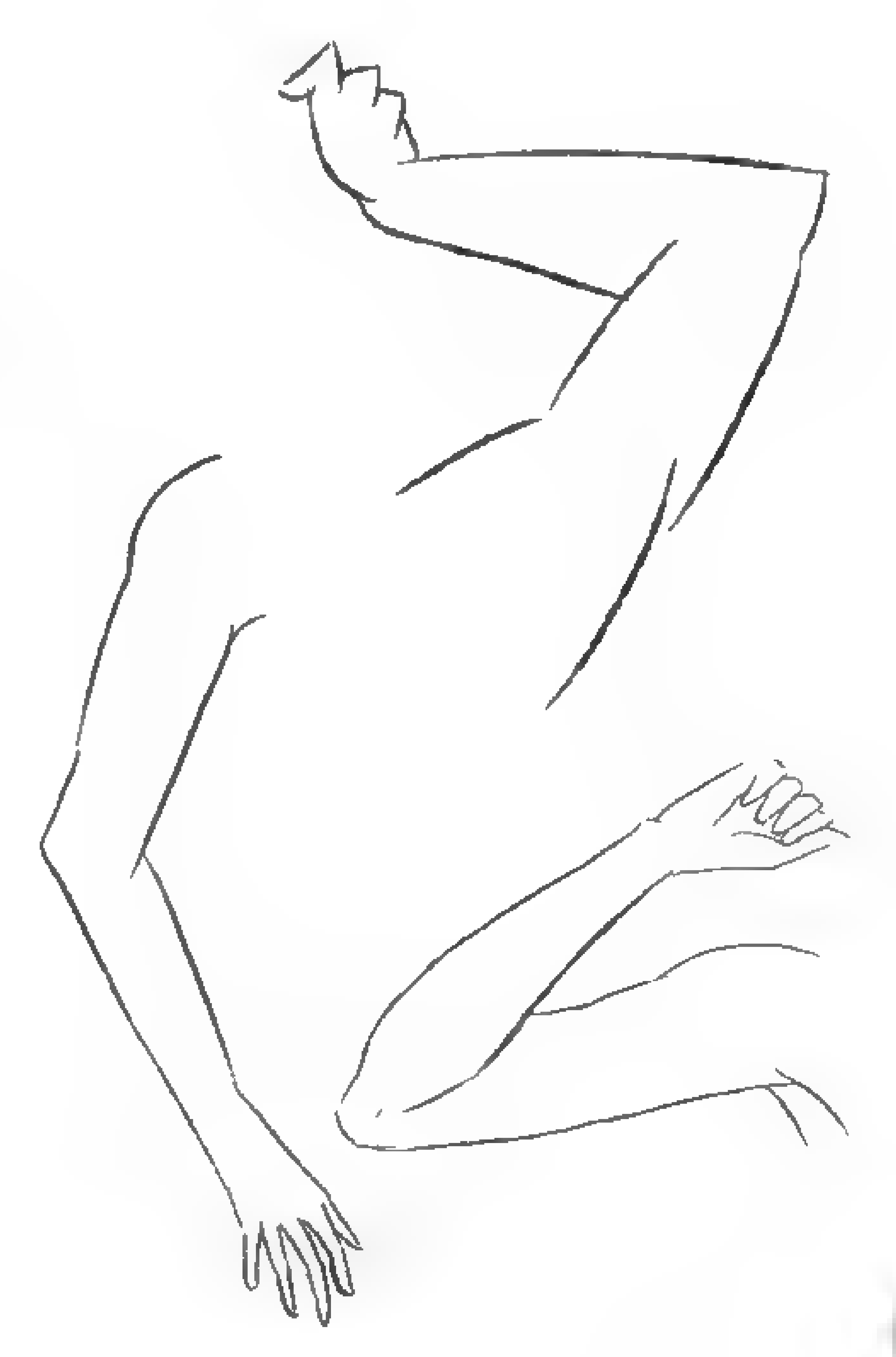




男性手臂弯曲时，手上肌肉非常的明显，而女性肌肉则较为平滑，线条非常的柔和。

手臂的各种形态

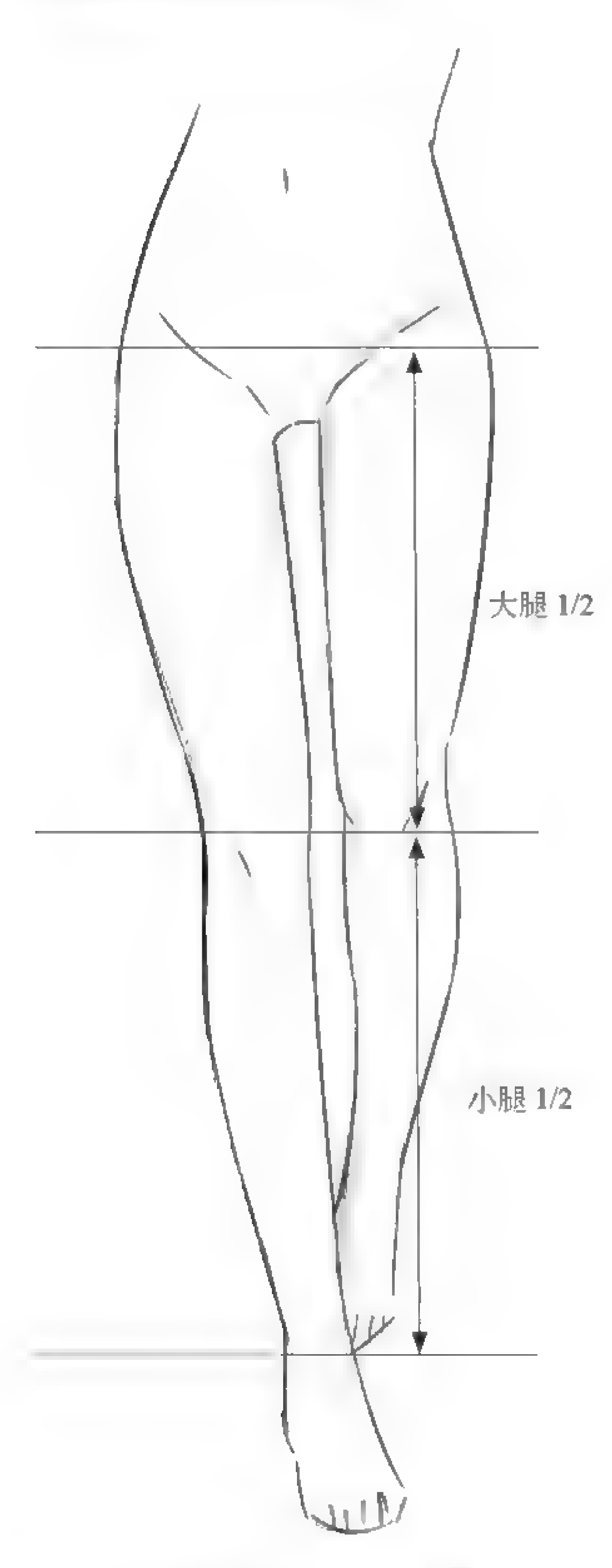




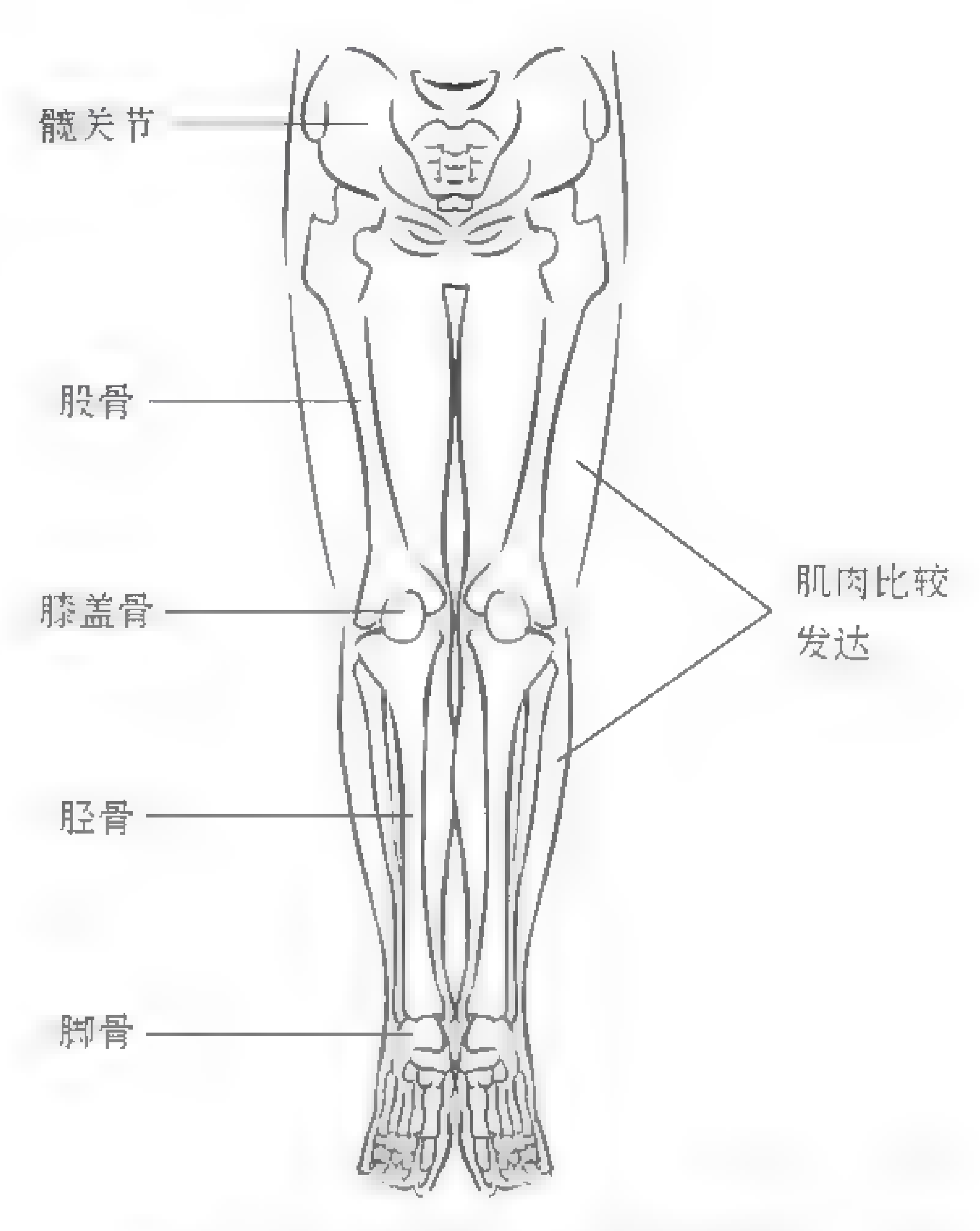
6.2.5 腿的绘制方法

腿占据了人体的一半位置，肌肉都非常丰韵，男性腿部肌肉发达，线条坚硬，女性腿部肌肉平滑，线条流畅优美。

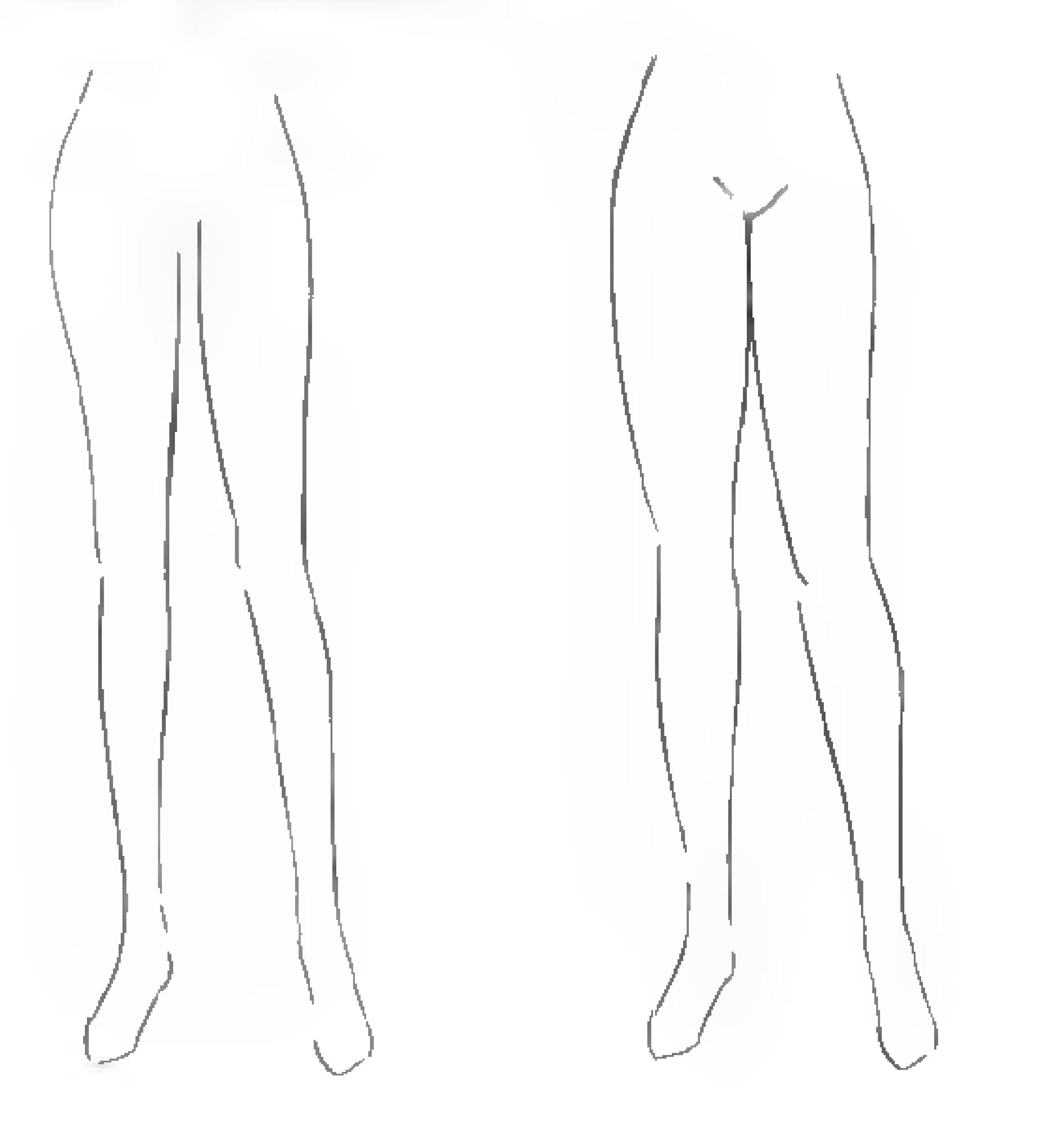
腿的基本结构



人的腿部是由大腿、膝盖、小腿、脚4部分组成。大腿与小腿的长度比约为1：1，一双修长的腿部约占人物整个身体的一半。



两腿之间不是完全靠拢的，而是有缝隙的。大腿越粗，两腿之间的缝隙就越小。



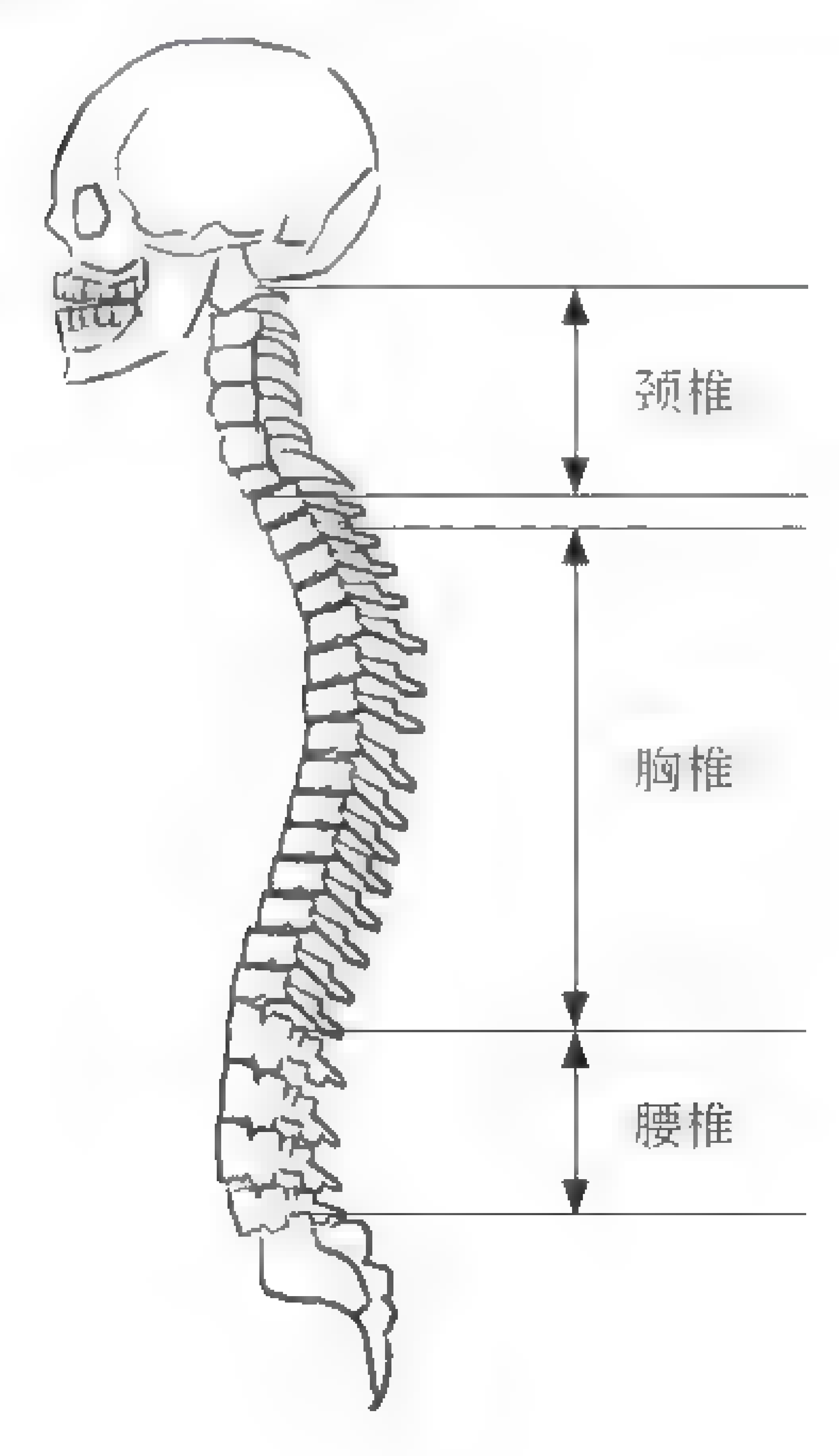
腿的各种形态



6.2.6 躯干的绘制方法

躯干是人体最重要的部分之一，是人体动态的主要承载体，上面连接着脖子和头，两边接着双臂与肩膀，下面连接着两条大腿，可谓是起着承上启下的重要作用。

躯干的结构





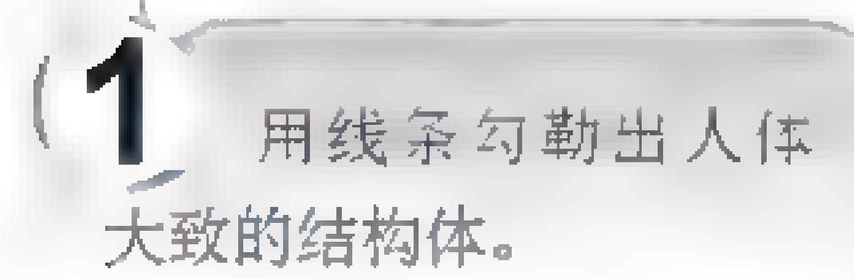
人体的躯干主心骨主要是脊椎，脊椎的变动使人体摆动出各种不同的动作。凹凸有致的主心骨可以使女性摆弄出各种婀娜多姿的动态。

实战——躯干的动态







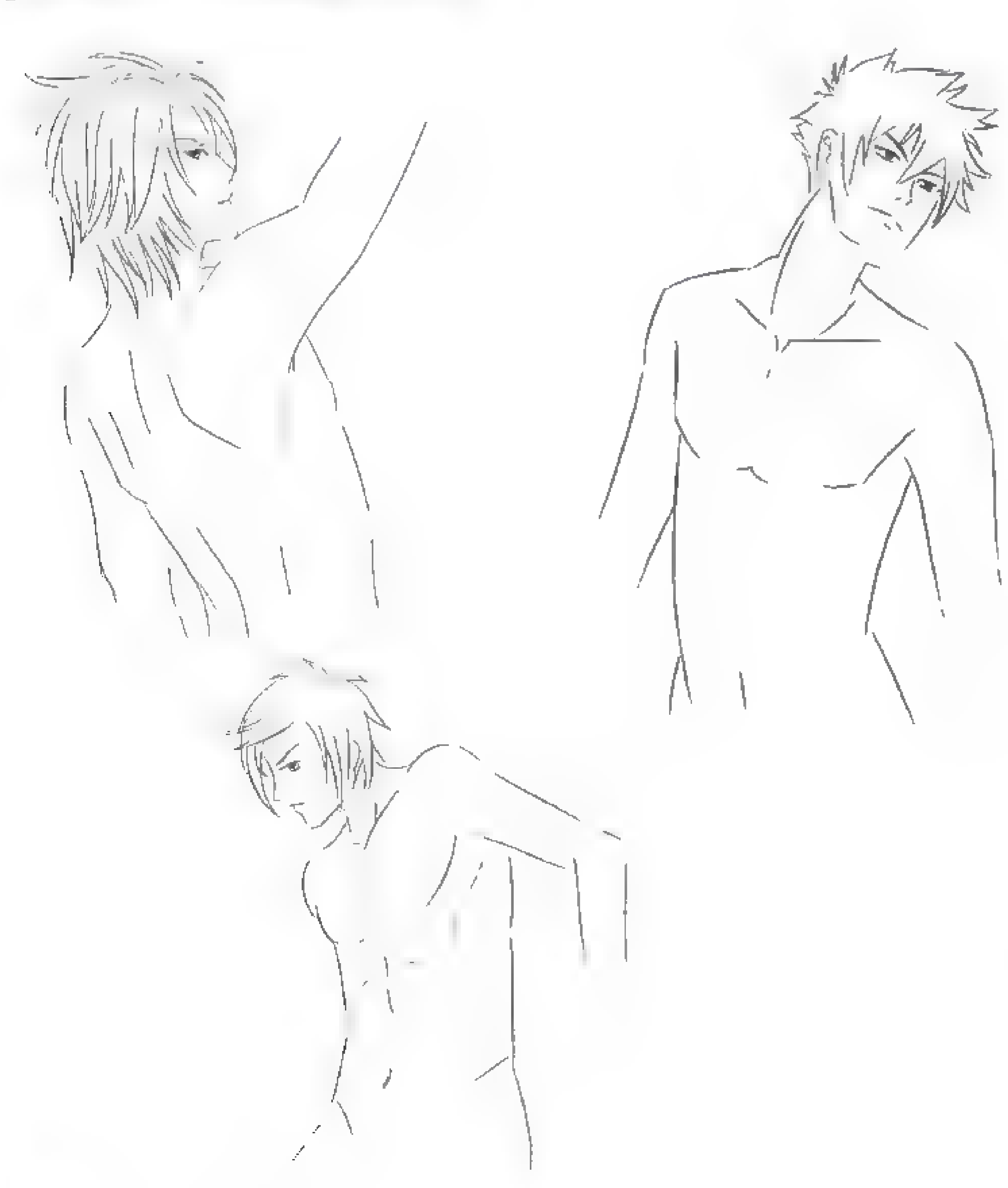


1 用线条勾勒出人体大致的结构体。

2 根据结构体绘制出人物的躯干。

3 整理画面，完善头部，人物的躯干绘制完成。

躯干不同角度的表现





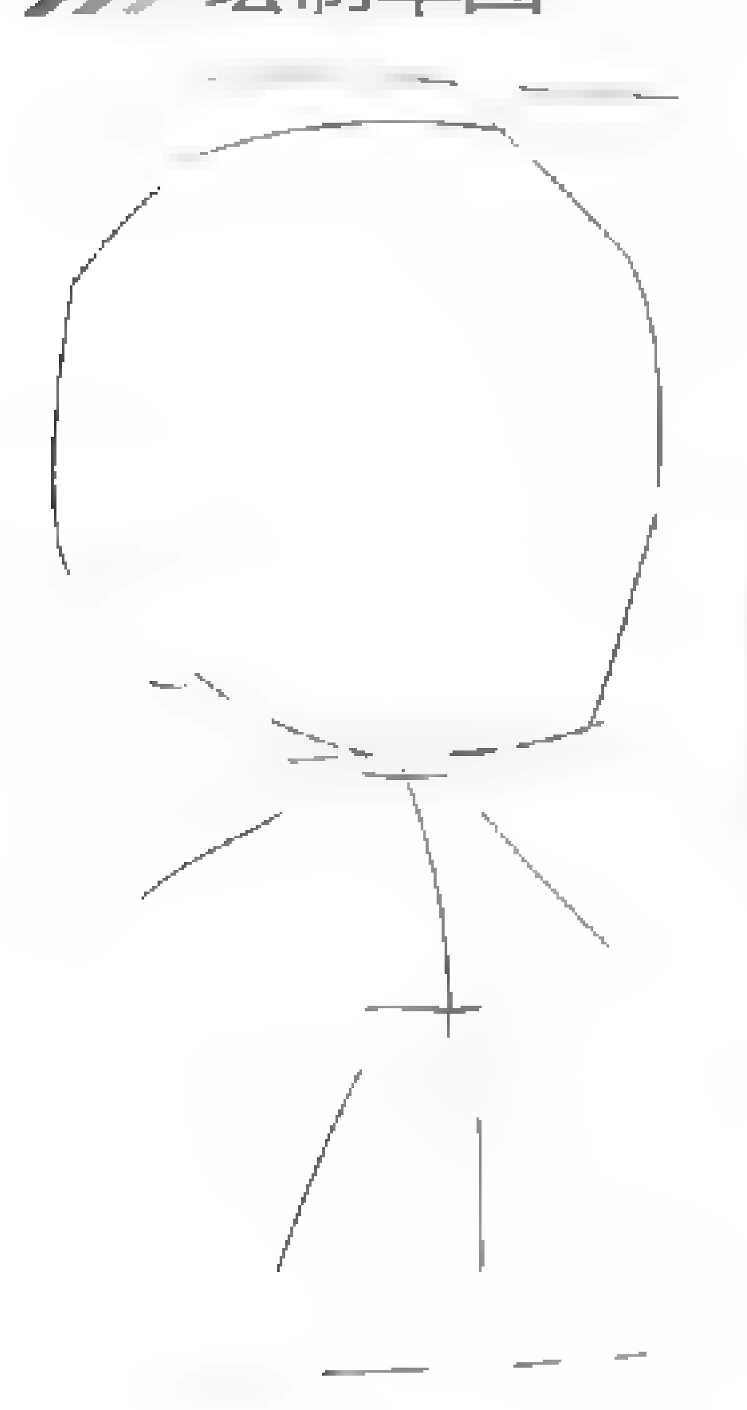
6.3　不同角色头身比例造型案例

前面已经讲解了漫画人物的躯干和四肢的绘制，下面通过几种不同头身比例的人物来进行案例的绘制。

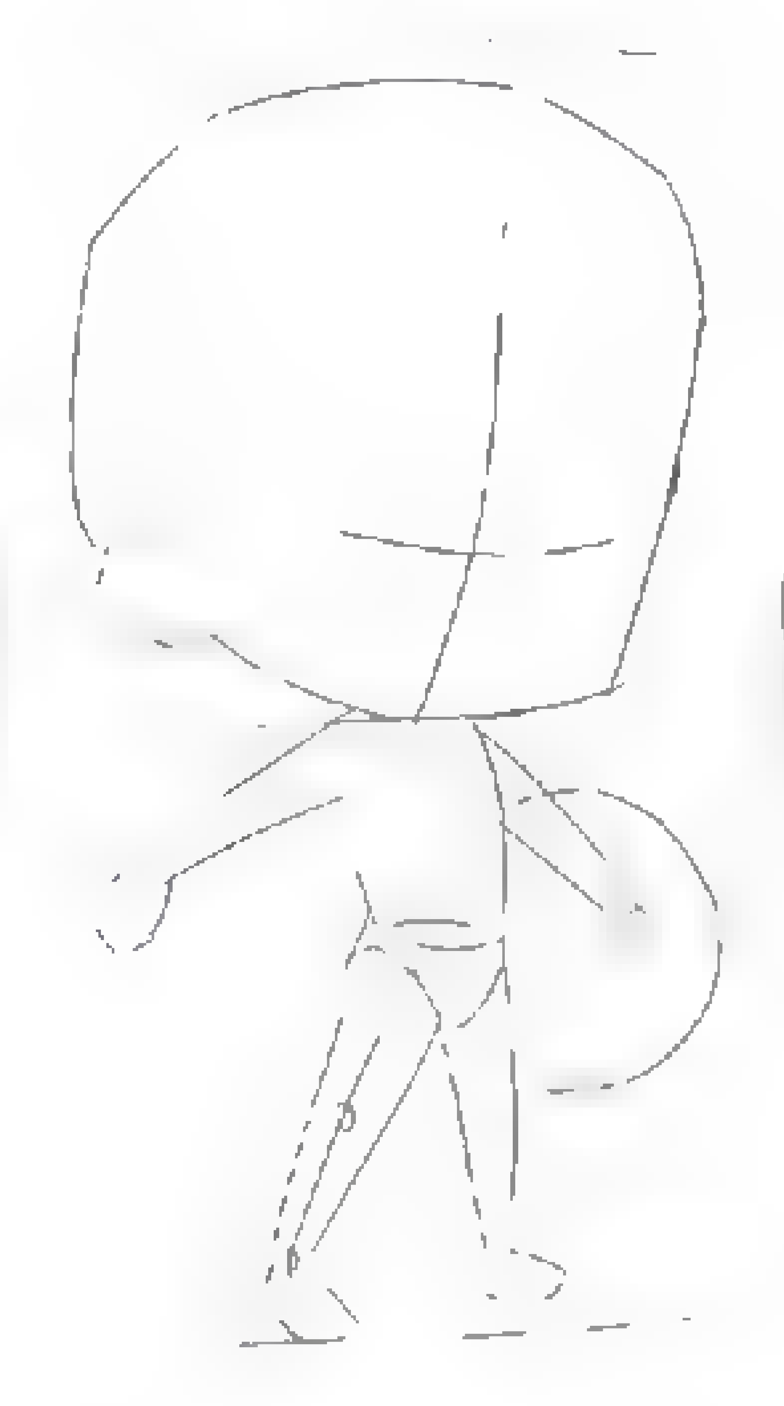
6.3.1　实战——2头身人物比例

2头身比例人物可爱，一般多用来表现Q版的人物或者是婴儿。

绘制草图



1 用线条勾勒出一个Q版2头身的线稿，头身比例各占一半。



2 根据线稿将人物的身体勾勒出来。





3 绘制人物的头发和衣服轮廓，并且为人物添加小道具。

4 继续刻画人物，为人物的衣服添加褶皱纹样。

整理画面





5 在草图的基础上将人物细化，为人物刻画五官，Q版人物因为头部占据了很大的一个比例，所以头部的刻画就显得非常重要。

6 给头发绘制阴影，使头发的立体感和画面感增强，注意头发在脸上投下的阴影也要绘制出来。



7 绘制出人物的下半身，人物穿的是运动服，非常宽松，所以绘制时，线条流畅，转折要圆润。



8 绘制阴影，注意阴影在人物中每个部位的表现，这样人物的立体感才会增强。

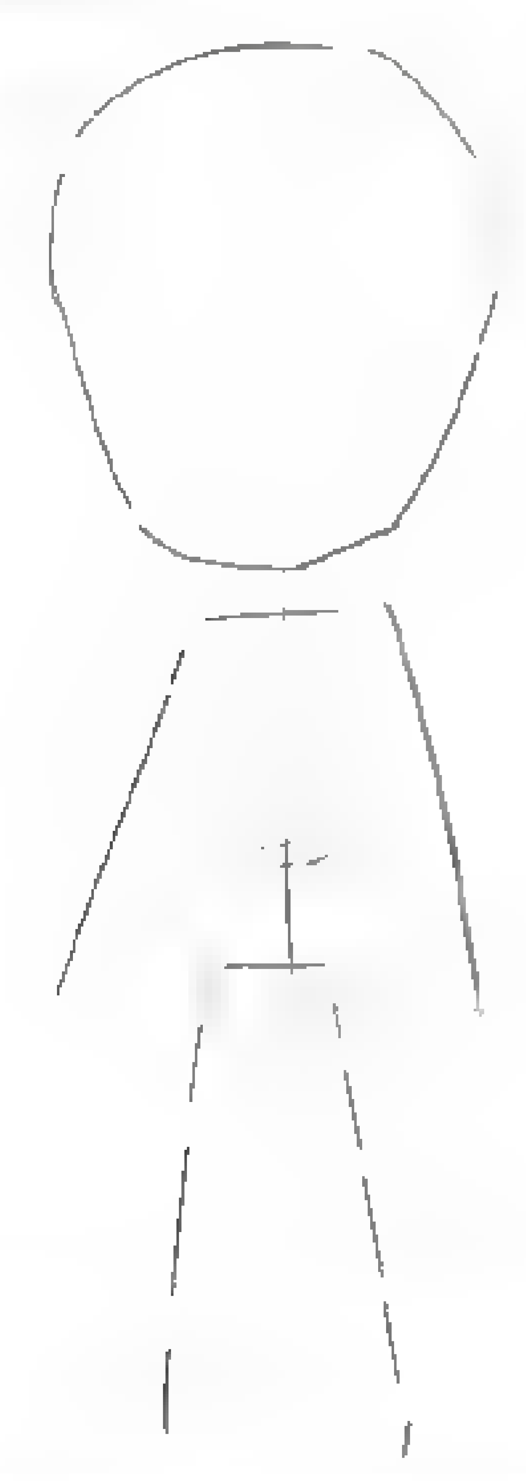
9 整理画面，最终效果图完成。一名抱着篮球的Q版人物侧目凝视，即可爱又有喜感。



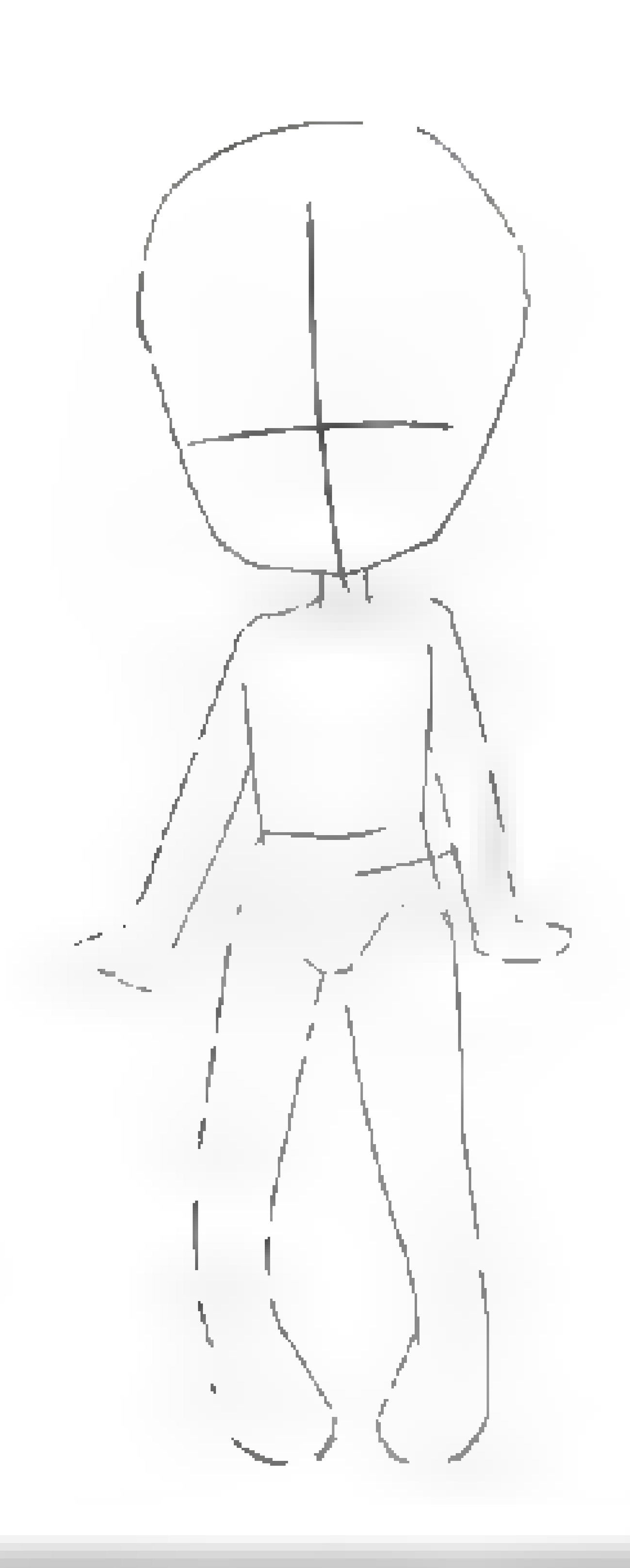
6.3.2 实战——3头身人物比例

3头身比例的人物与2头身人物较为类似，大多也用于Q版的人物，也会用这个比例来表现漫画人物的幼儿时期。

绘制草图



1 在比例线的基础上绘制出人物头身比例，大致为3头身。



2 根据线稿勾勒出人物的外形轮廓，注意头身四肢的动态关系。



3 为人物添加头发和外衣轮廓，勾勒出五官，人物的左手被扬起的裙子遮住。



4 继续刻画人物，给人物添加衣服纹样，在头部增加蝴蝶结。

整理画面





5 刻画人物的上半身，因为是幼儿，所以脸部的结构不明显，刻意把眼睛画大一点。

6 给头发绘制阴影，使头发的立体感和画面感增强，注意头发在脸上投下的阴影也要绘制出来。



7 绘制出人物的下半身，裙子飞扬的感觉要到位，裙子下面的花边穿插要有序，不要随便用圆圈扭在一起。



8 绘制阴影，注意阴影在人物身体中每个部位的表现，这样人物的立体感才会增强。

9 整理画面，最终效果图完成。这是一名3头身比例的幼儿，扎着的蝴蝶结，飞扬的碎花连衣裙，嘴中含笑，可爱的气息弥漫开来。

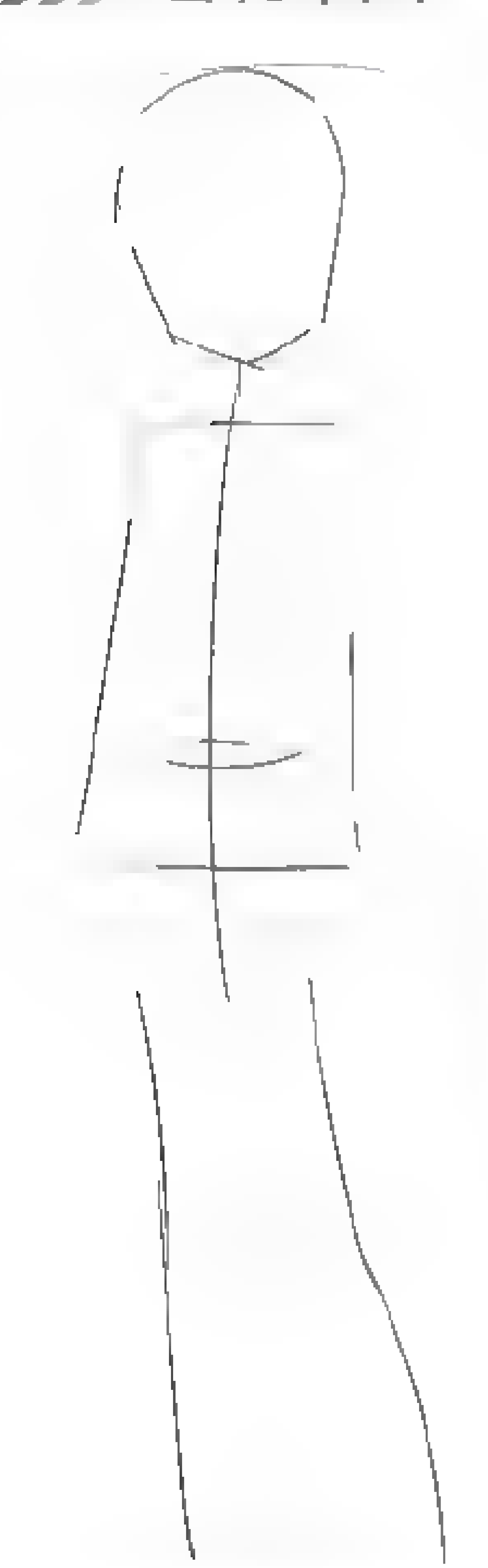
幼儿的头部着重在表现头发和眼睛，这里一定要注意。

裙底的碎花穿插的线条要有秩序，阴影也要仔细绘制。

6.3.3 实战——5头身人物比例

5头身的人物多用于小学生，身形还在发育当中，所以整个人物显得很圆润。

绘制草图



1 用线条简单地勾勒出5头身的美少女，身体还比较瘦小。



2 绘制出人物的外形轮廓，人物不是直立的，是有微小动态的。



3 给人物添加头发、衣服，勾勒出人物的面部五官。



4 进一步刻画人物，给衣服添加褶皱纹样，绘制出人物的袜子。

整理画面





5 擦除草图，刻画人物的上半生，着重刻画人物的眼睛，少女的眼睛结构还不明显，不需要过多的去绘制眼窝结构。

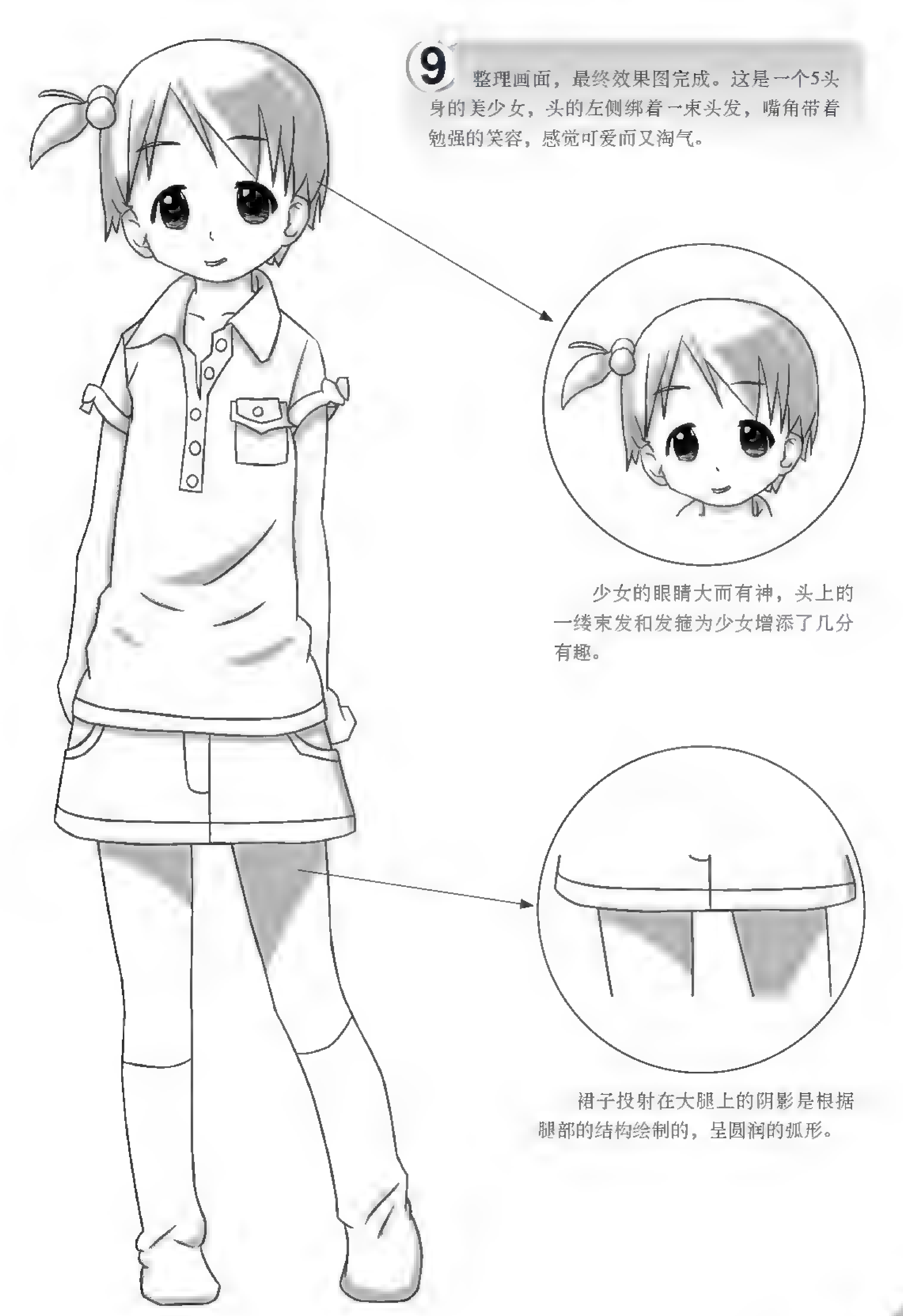
6 绘制出人物的阴影部分，使人物的立体感和画面感增强，绘制阴影时要根据光照的变化来绘制。





7 继续绘制出人物的下半身，人物是指穿着一双长袜站在地面上，袜子被脚踝撑起，注意褶皱变化。

8 给人物添加阴影，注意阴影的轮廓是根据人物结构绘制的，不要一条直线绘制到底。



9 整理画面，最终效果图完成。这是一个5头身的美少女，头的左侧绑着一束头发，嘴角带着勉强的笑容，感觉可爱而又淘气。

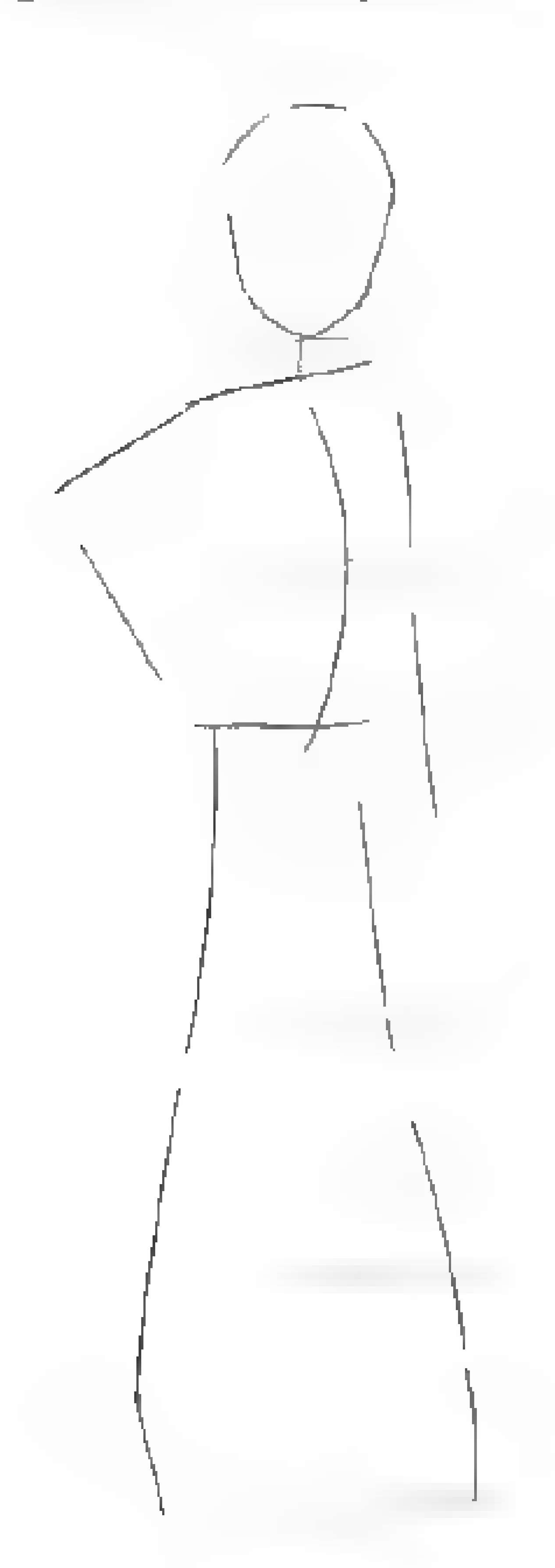
少女的眼睛大而有神，头上的一缕束发和发箍为少女增添了几分有趣。

裙子投射在大腿上的阴影是根据腿部的结构绘制的，呈圆润的弧形。

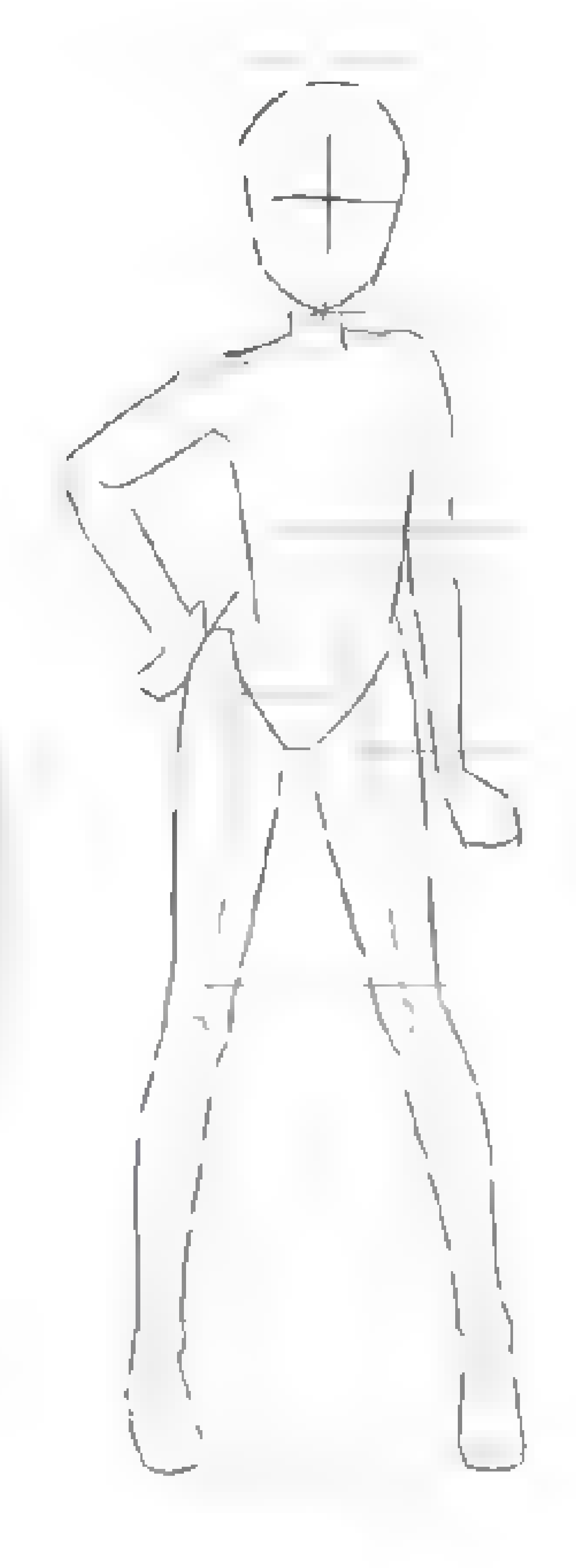
6.3.4 实战——6头身人物比例

6头身的美少年通常是青少年的体型，正是健康又有活力的时期，多用来绘制初中生。

绘制草图



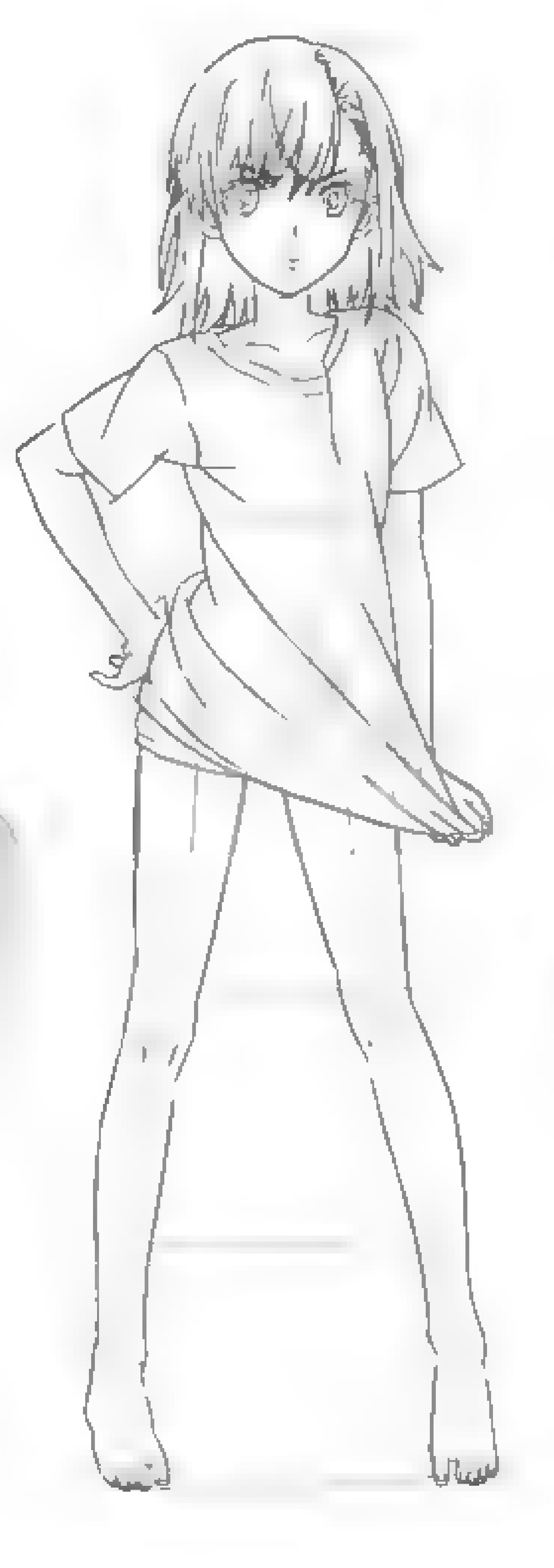
1 给人物设定一个6头身的身高，用线条表示出来，以便后续的绘制。



2 绘制出人物的外形轮廓，注意人物的肢体动态。



3 为人物添加头发和衣服，勾勒出五官和手脚的结构。



4 继续刻画人物，给衣服添加褶皱和纹样。

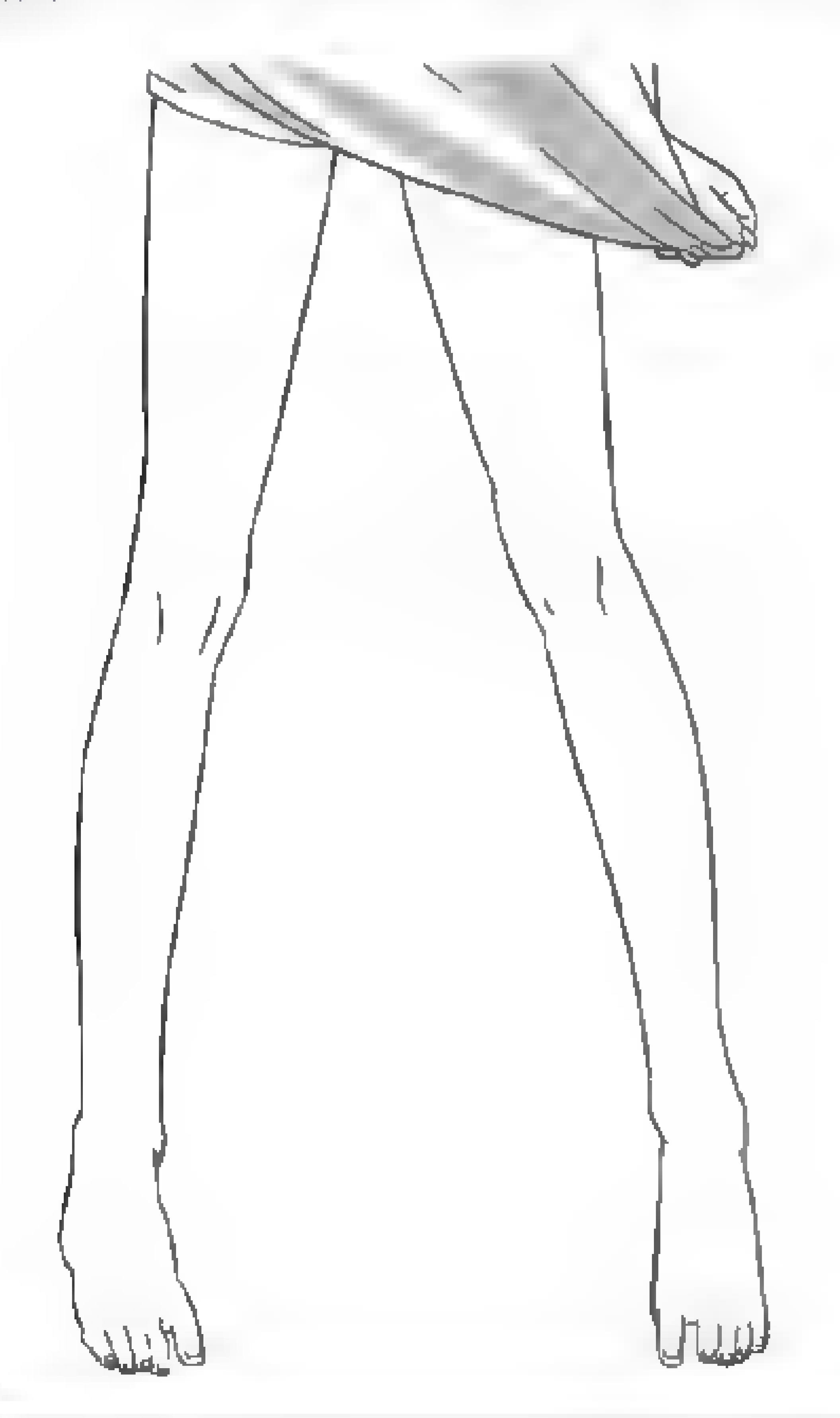
整理画面



5 在草图的基础上，细致地刻画出人物的最终线稿。



6 给人物的头部和上半身添加一层阴影，使人物的立体感增强。

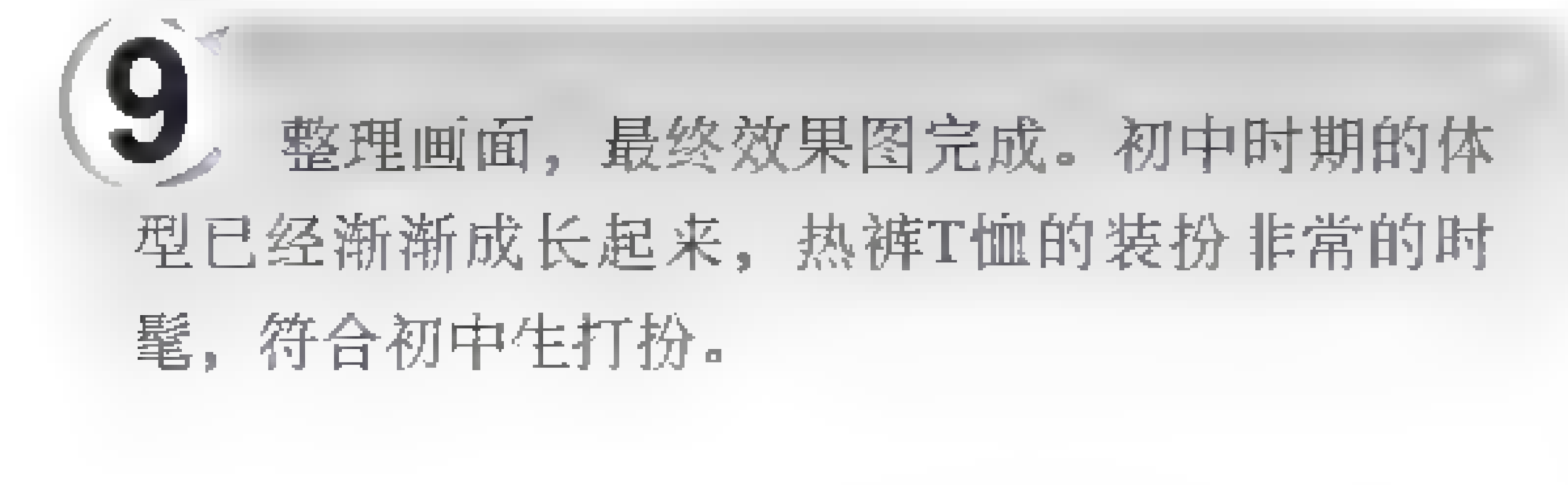


7 继续绘制出人物的下半身，注意线条的变化，结构的转折与弧度要清楚地绘制出来。

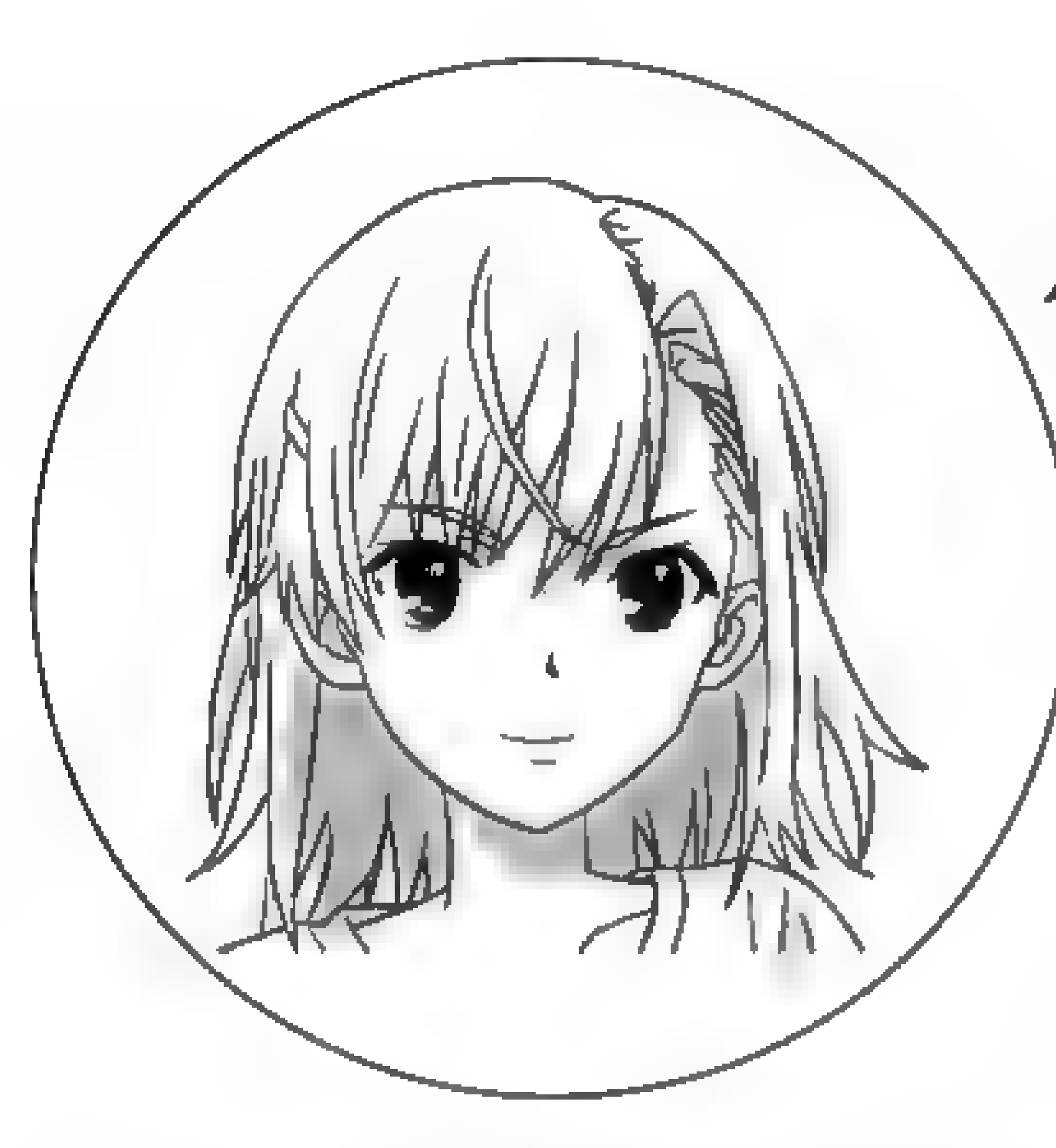


8 继续给人物添加阴影，阴影不要过多，只要在衣服投影的地方以及膝盖处绘制少量阴影即可。

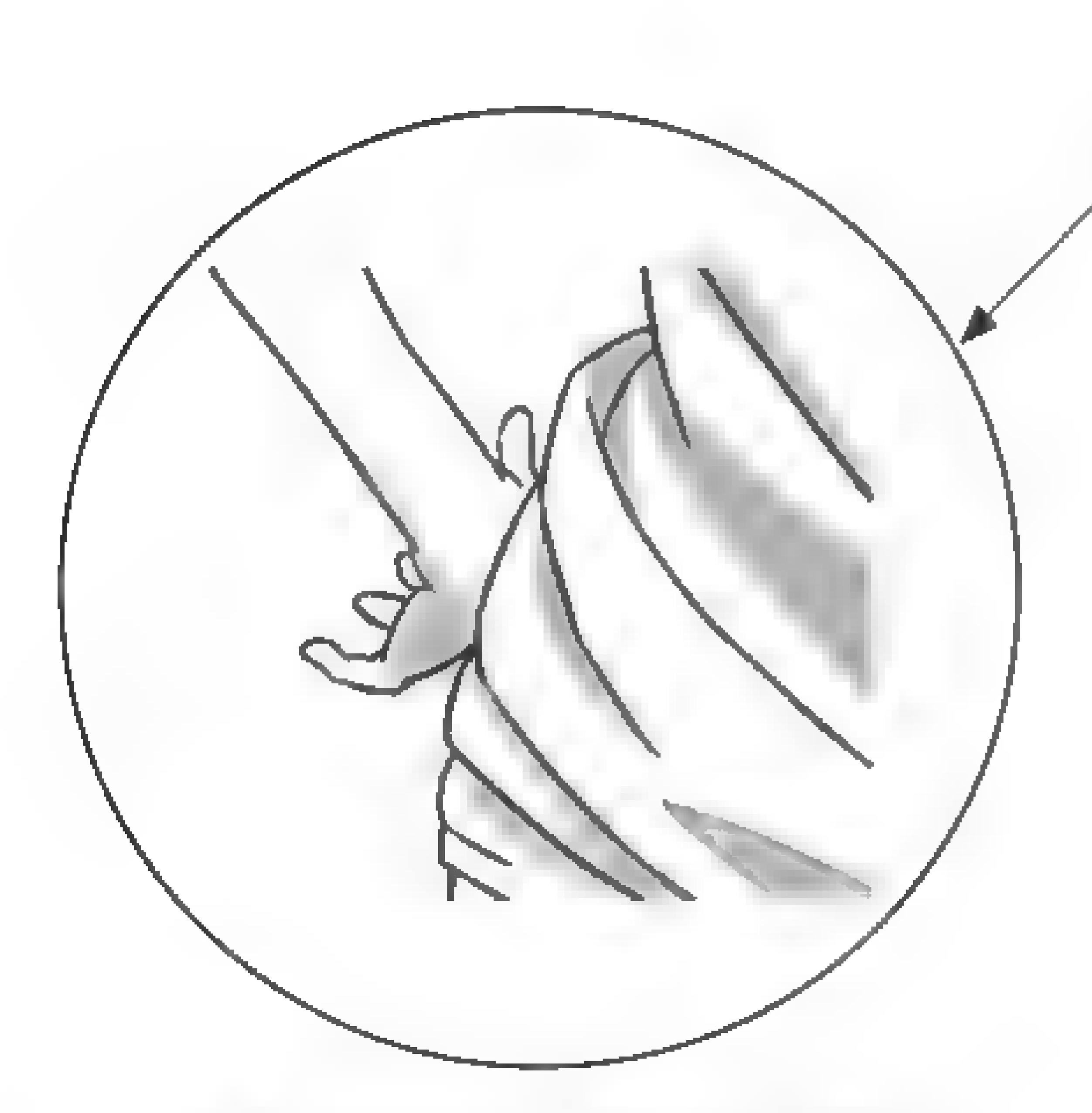




9 整理画面，最终效果图完成。初中时期的体型已经渐渐成长起来，热裤T恤的装扮非常的时髦，符合初中生打扮。



女生的头部轮廓虽然圆润但也开始有一定的棱角，这是渐渐成熟的标志。

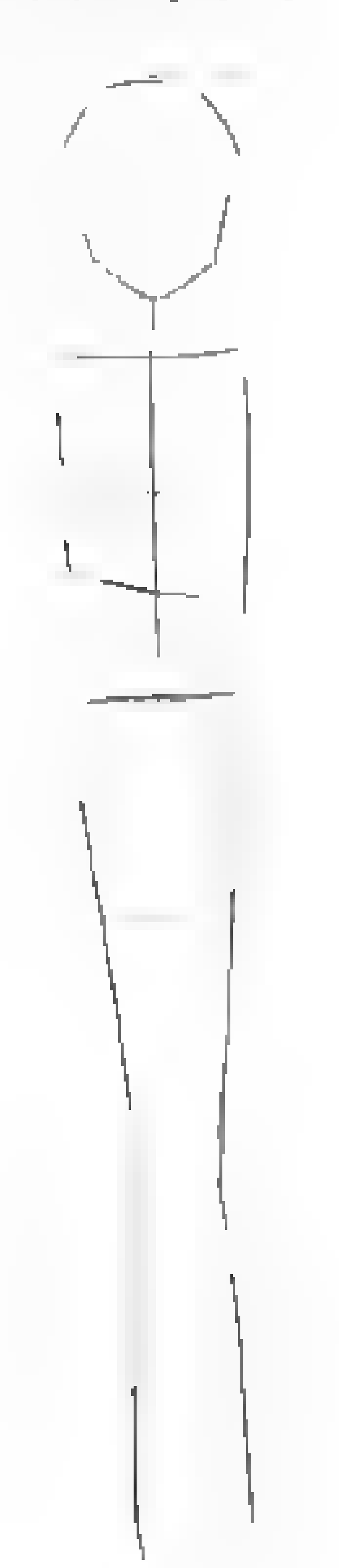


衣服受到拉扯，腰部向前弯曲，褶皱齐而有序，注意它们之间的穿插关系。

6.3.5 实战——7头身人物比例

7头身是标准的人物身体比例，多用来绘制成熟的男女，高中生也是用这个比例绘制。

绘制草图



1 用线条勾勒出人物的大概形体，线条不要太过于死板。



2 将人物的大致动态绘制出来，注意两只腿之间的空间关系。



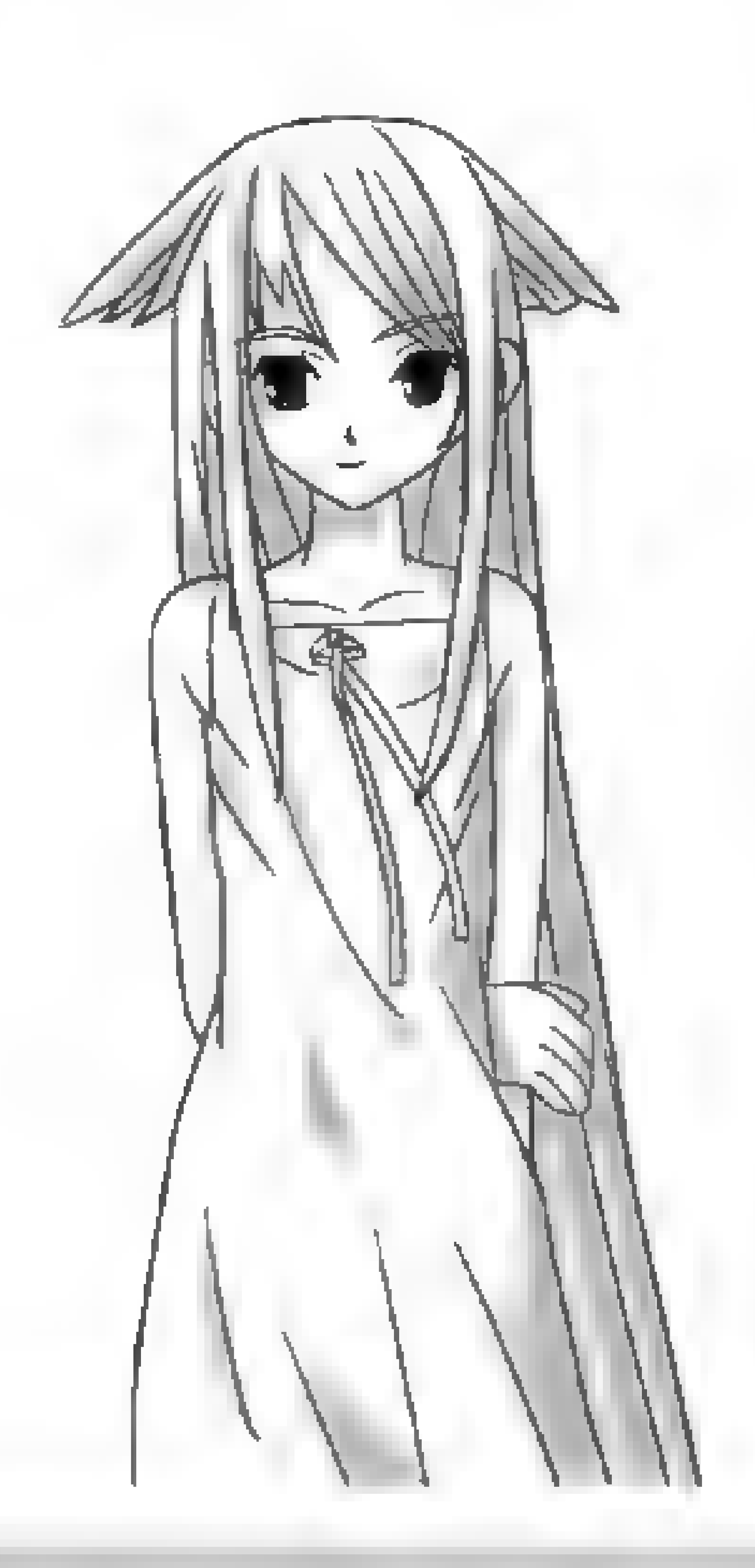
3 给人物绘制出一个大概的外形样式，身着长裙，一头长发顺势而下。



4 继续刻画人物外形，给头发添加线条，使头发的层次感显现出来。

整理画面





5 整理画面，在草图的基础上绘制出人物的头部和上半身，注意人物的层次结构要分明。

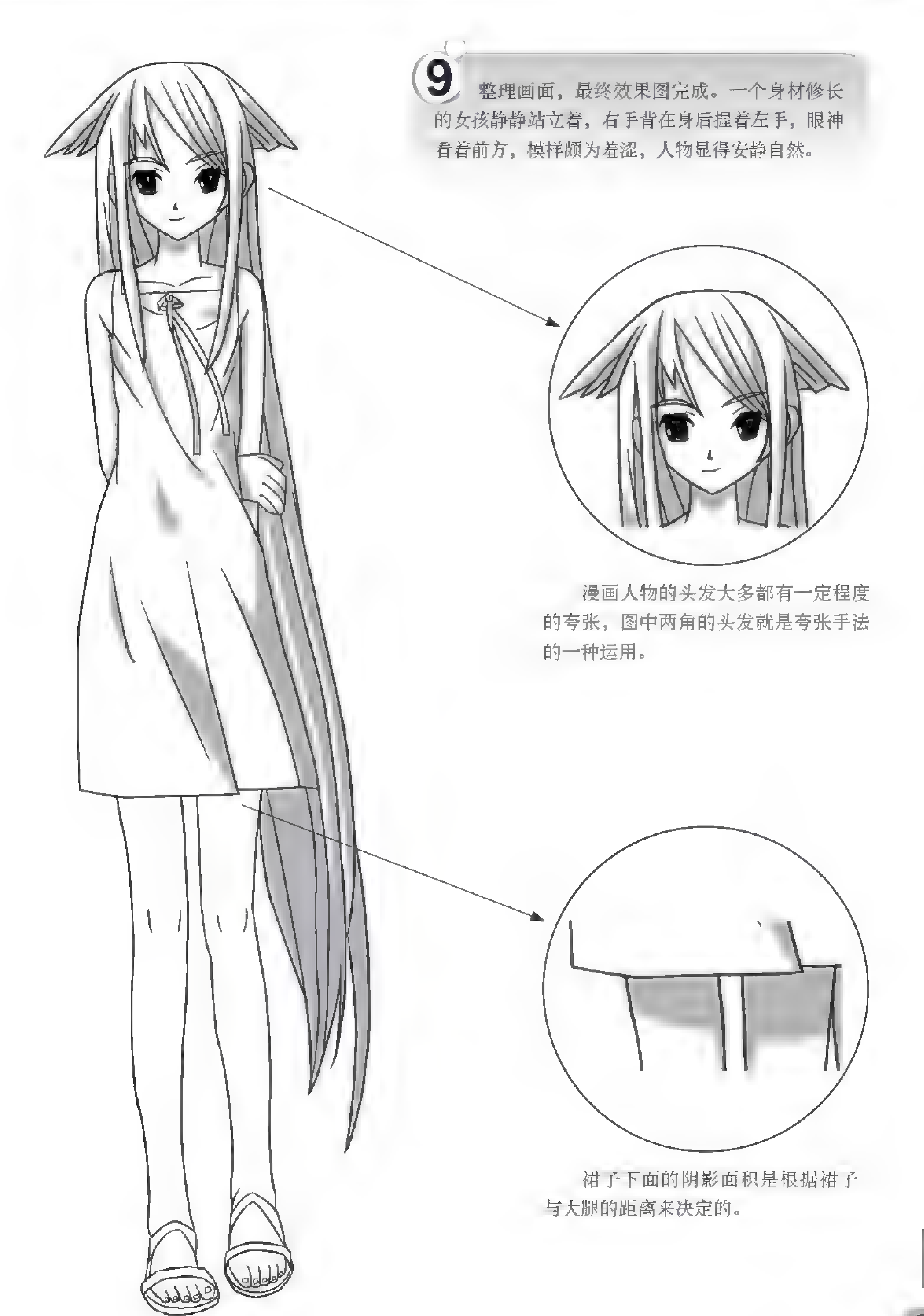
6 给人物添加阴影，阴影不必过多，但在每个背光的地方要有阴影来表现出人物的立体感。





7 继续绘制出人物的下半身和鞋子，注意绘制时线条的粗细轻重要与上半身一致。

8 继续给人物添加阴影，人物下半身阴影较少，大部分都集中在大腿的根部和衣服投下的阴影处。



9 整理画面，最终效果图完成。一个身材修长的女孩静静站立着，右手背在身后握着左手，眼神看着前方，模样颇为羞涩，人物显得安静自然。

漫画人物的头发大多都有一定程度的夸张，图中两角的头发就是夸张手法的一种运用。

裙子下面的阴影面积是根据裙子与大腿的距离来决定的。

6.3.6 实战——8头身人物比例

漫画中8头身的人物比例多用来表现魁梧的男性，用在女性身上则是较为夸张的手法。

绘制草图



1 在比例线的基础上用简单的线条勾勒出人物的大致动态，线条流畅大胆。



2 在线稿的基础上将人体绘制出来，注意人物的动态。



3 给人物添加头发、衣服和鞋子，外形可自由设定，但人物的整体要协调自然。



4 继续刻画人物的外形样式，给人物添加五官，给头发和衣服添加线条，完善外形。

整理画面



5 整理画面，刻画人物的五官，擦除多余的线条，使画面干净整洁。



6 添加阴影，使人物的立体感和画面感增强，女性头发的阴影要仔细绘制。

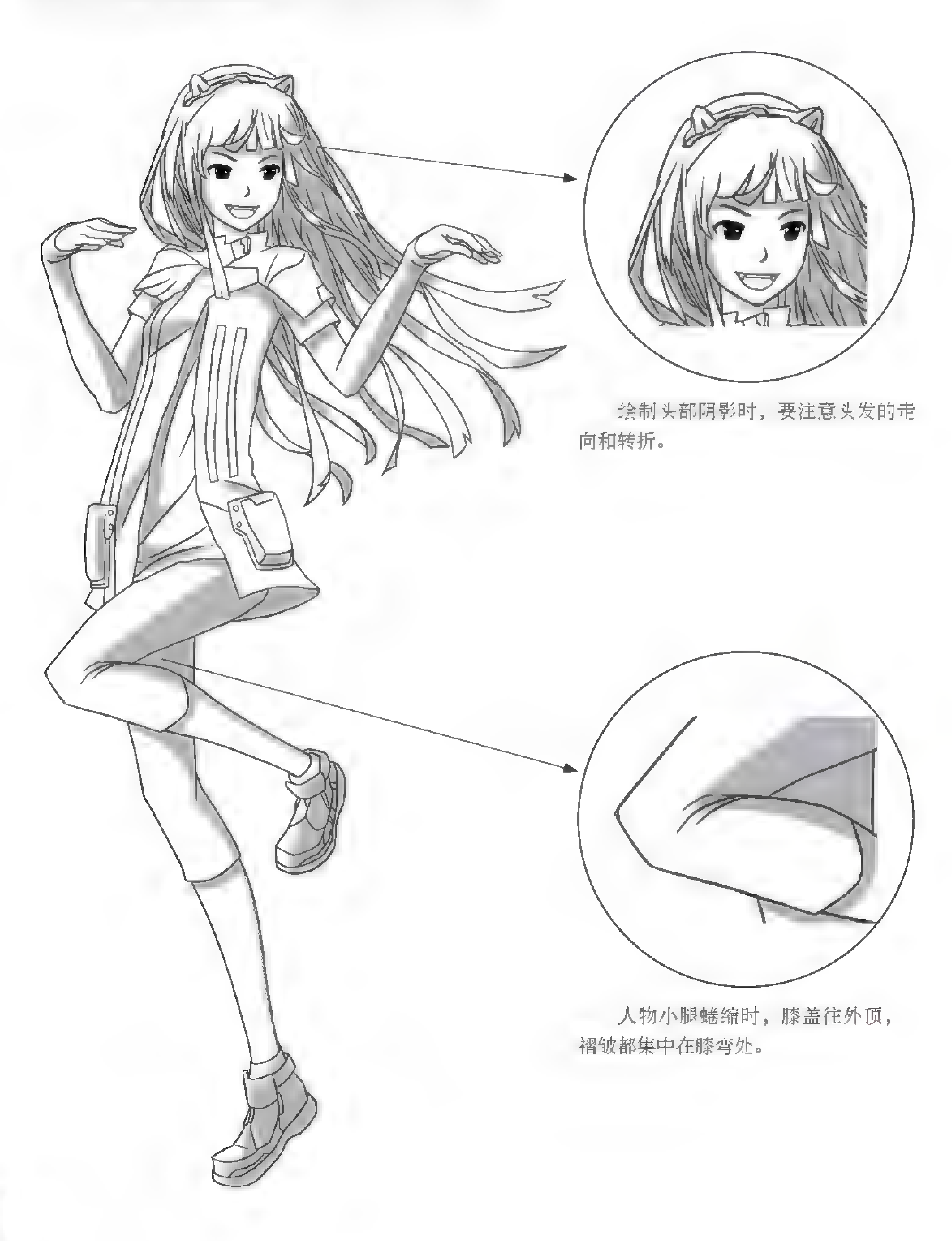


7 绘制出人物的下半身，人物看起来比较清瘦，绘制时注意衣服褶皱在不同地方的表现手法。



8 添加阴影，阴影通常出来的地方是在褶皱的下面，所以阴影的形状也要根据褶皱来变化。

9 整理画面，最终效果图完成，这是一名8头身的少女，通过夸张的手法拉长人物的比例，显得人物更加的苗条和柔美。



绘制头部阴影时，要注意头发的走向和转折。

人物小腿蜷缩时，膝盖往外顶，褶皱都集中在膝弯处。



第7章

漫画人物服饰造型绘制技法



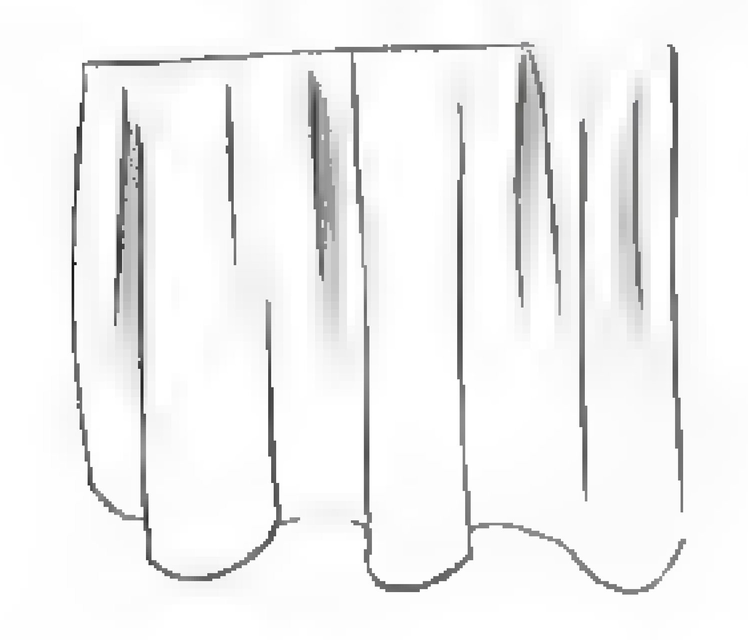
服饰能够衬托出一个人的气质，一件适当得体的服饰能让人的精气神得到充分的体现。在漫画中，人物角色的性格早已确定，而把这种性格特征直观表现出来的是漫画人物所穿着的服饰，服饰不仅能表现漫画人物的性格特征，同时还能表现出漫画人物的地位、背景、生活环境。在漫画中，服饰一直占有着非常重要的作用。

7.1 人物服装的基础知识

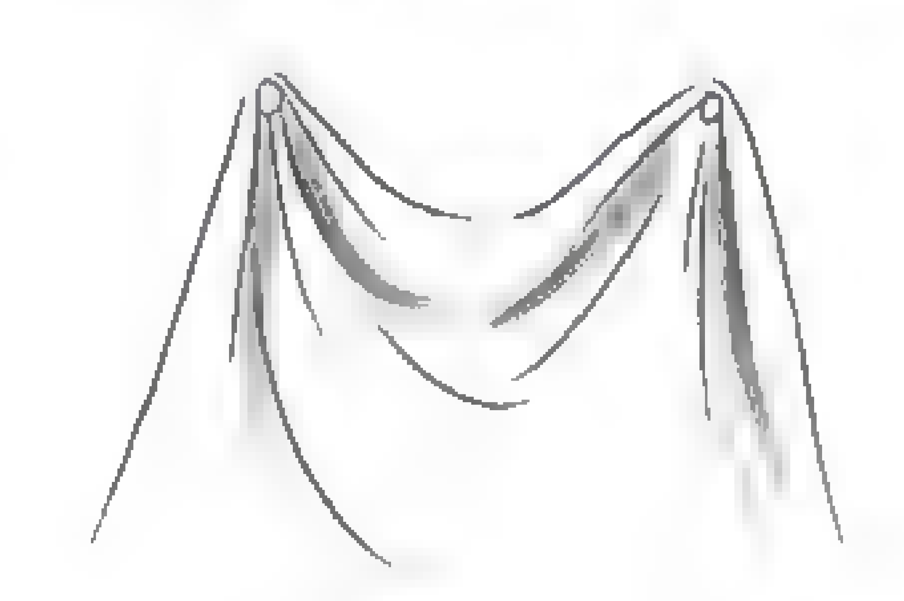
在漫画中人物角色的转变，往往都伴随着角色服饰的变化，服饰能够体现一个人物角色所处于的地位，以及他所生活的背景，也能侧面地反应出角色的性格特点。

7.1.1 衣服褶皱的分类

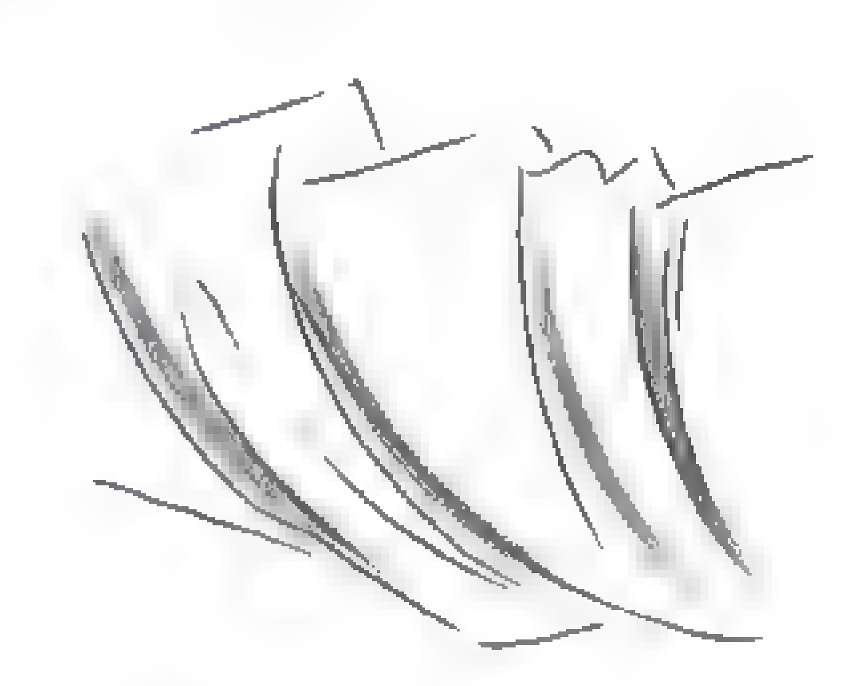
衣服的褶皱有很多种类，下面就来了解在不同状态下产生的褶皱样式。



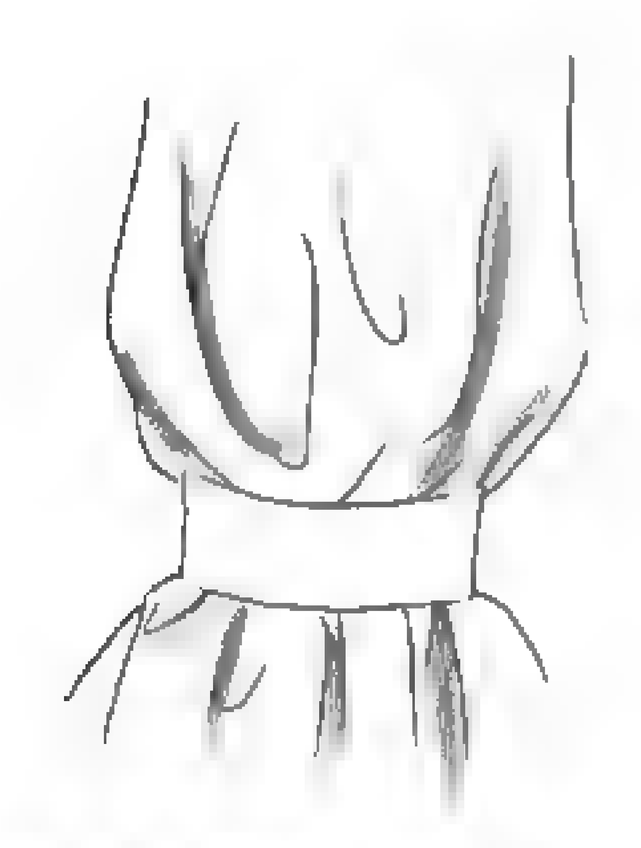
下垂褶皱：垂直向下的褶皱，一般都出现在宽松的服饰上面，线条流畅轻松。



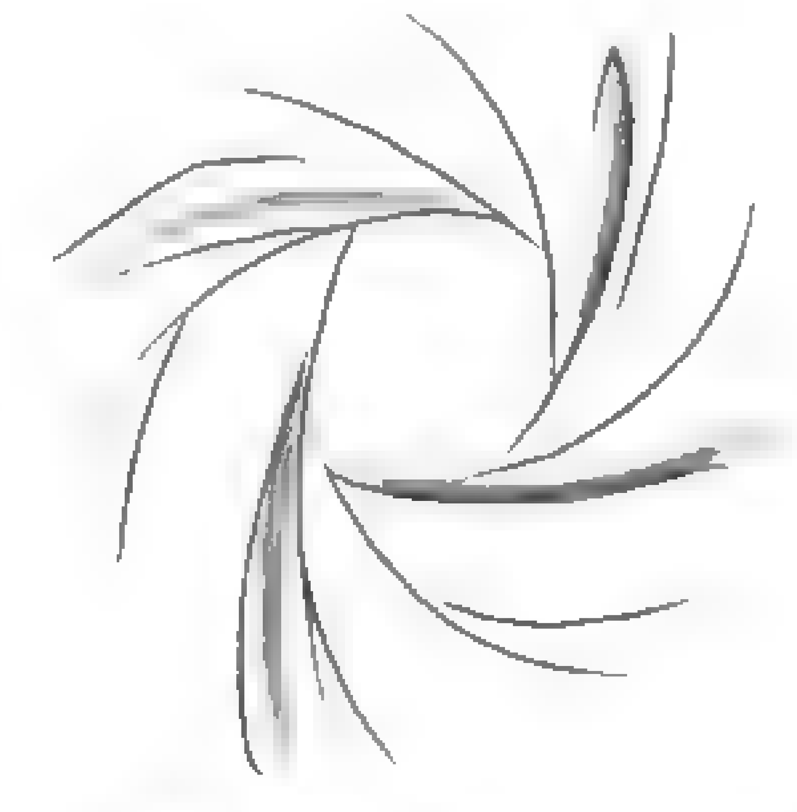
垂吊褶皱：一块布在不同的地方拉起形成的倒“八”字形状的褶皱，以弧度为主，被拉起的褶皱渐深。



拉撑褶皱：大多出现在筒状的布料中，两端同时相反的方向拉伸形成的褶皱，常出现在肩膀和大腿等位置。



集聚褶皱：布被扎在一起时，褶皱集中且密集，常出现在袖口、腰部等地方。



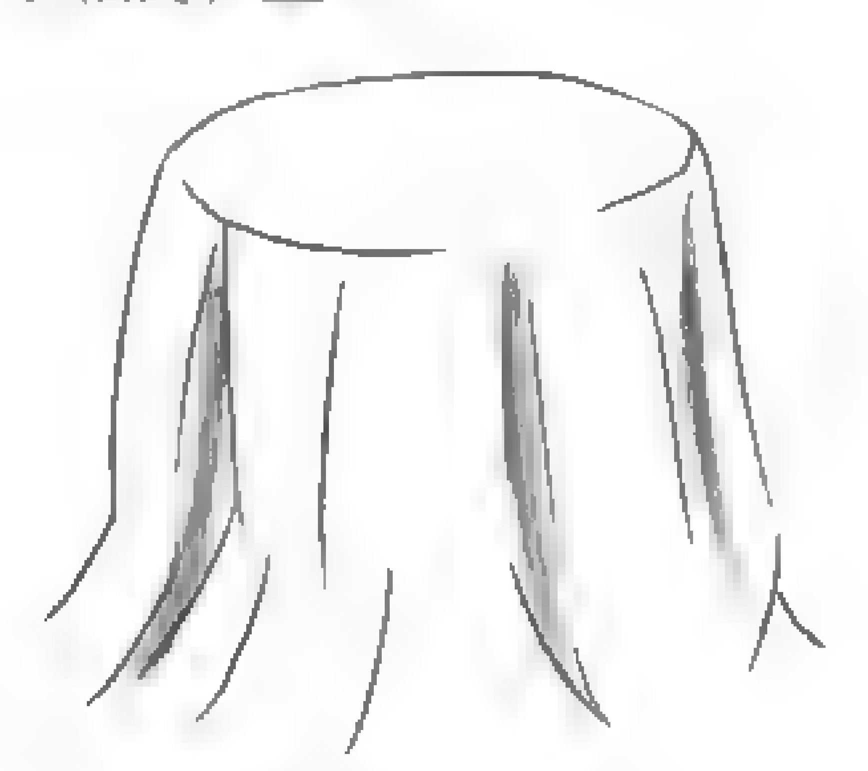
扭曲褶皱：布被扭曲时出现的发射状曲线形成的褶皱，常出现在手臂前后运动时连接衣袖的位置。



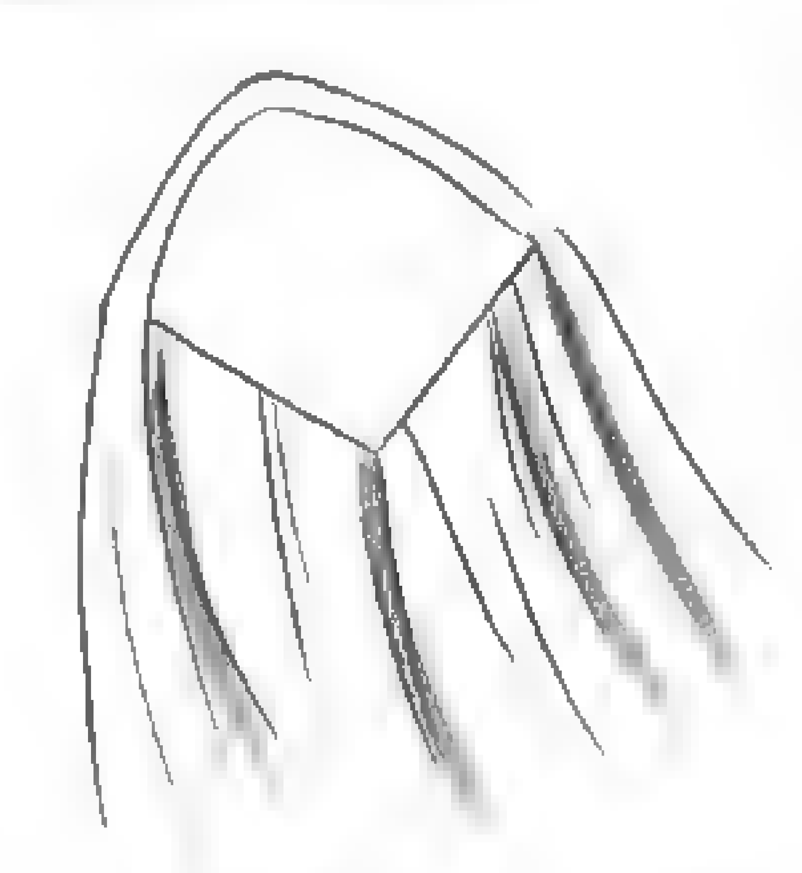
弯曲褶皱：筒状的布弯曲时出现在弯曲部的褶皱，常出现在有关节的部位。



堆积褶皱：面料下垂后堆积起来形成类似弹簧类的褶皱，常出现在袖口、裤脚等位置。



覆盖褶皱：覆盖在某物上并显出物体的形状，常出现在胸部、膝盖的顶端位置。



拉伸褶皱：当布被较强的力量拉伸时出现的直线状褶皱，常出现在比较夸张的人物身上。

7.1.2　衣服褶皱的画法

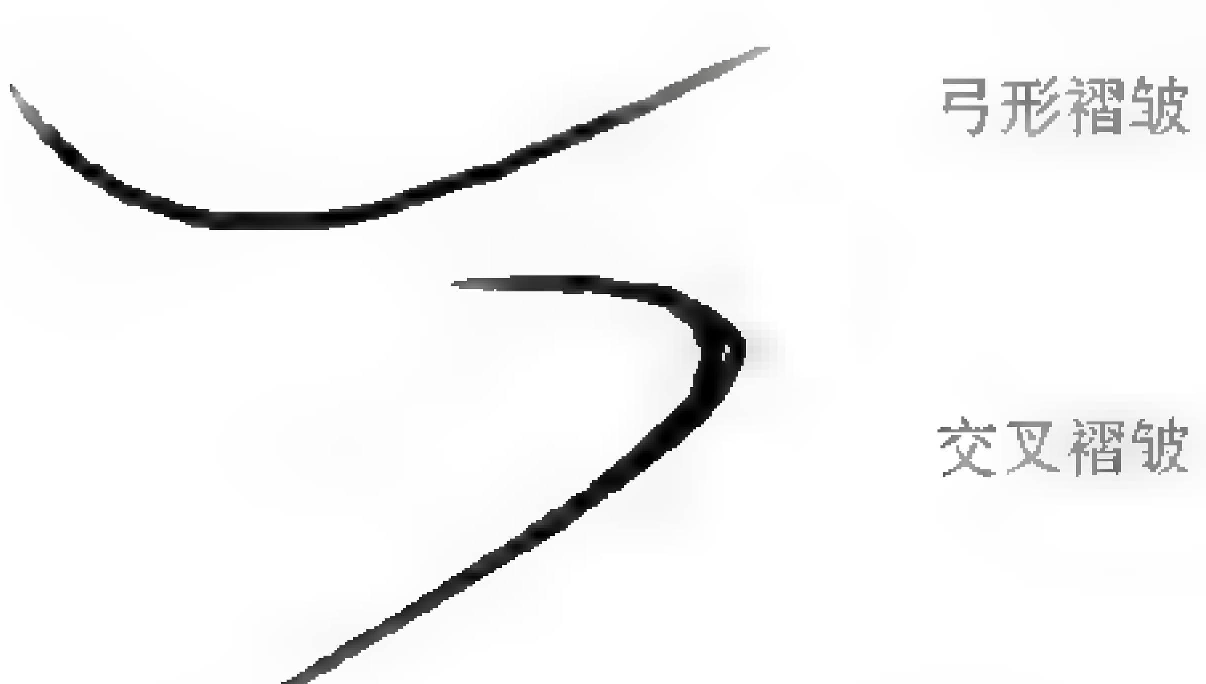
褶皱虽然有很多种表现方式，但都是线条之间相互穿插形成的，了解了人物形体的内在结构，并记住各部分褶皱的形成规律，对于绘制服饰的褶皱就不会有太大的问题。



1　绘制出人体的结构图，了解人物的基本动态，为人物添加服饰做出初步的了解。

2　绘制出人物的外形轮廓，可以简单地勾勒出褶皱的大体位置和走向。



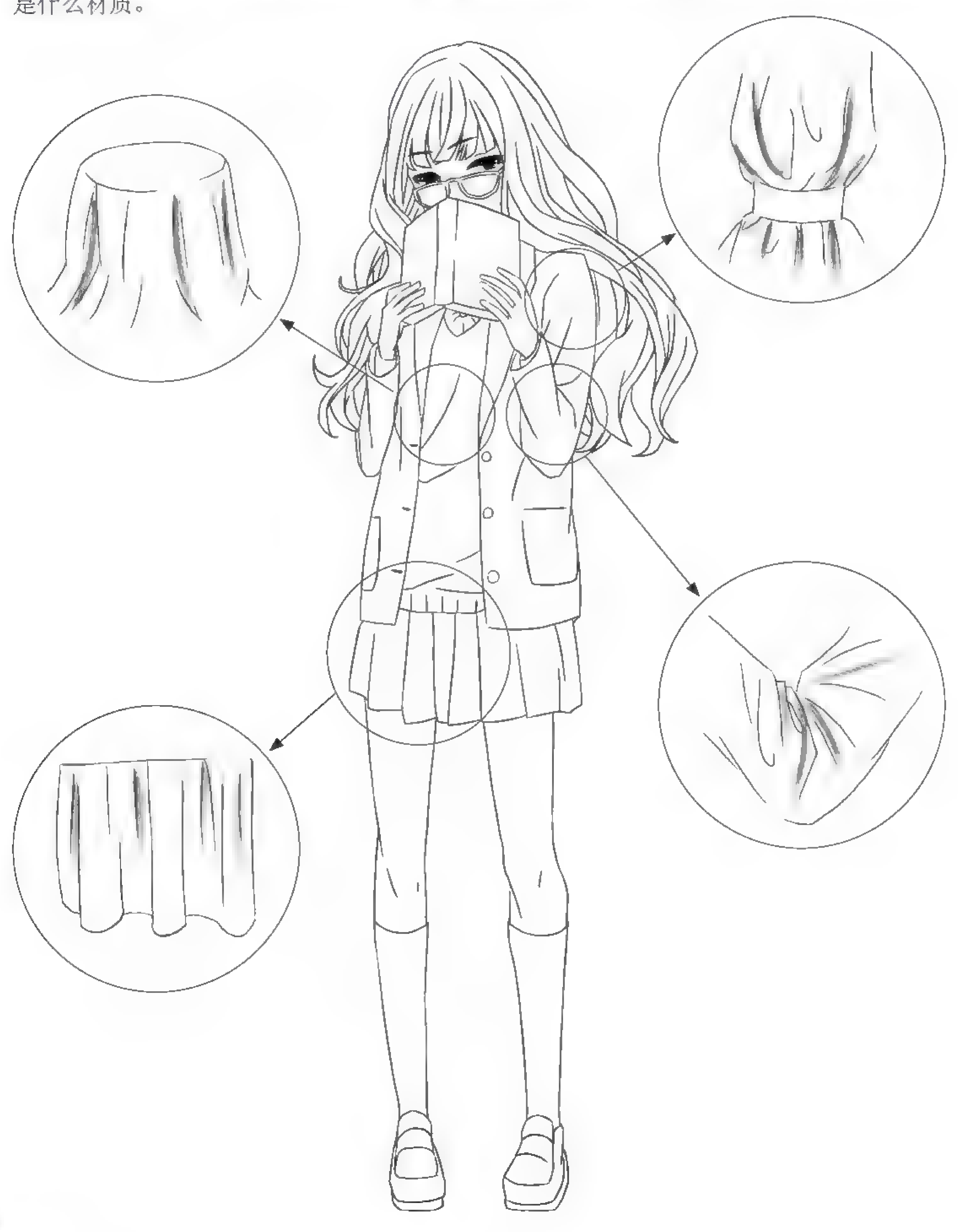


知识要点：将褶皱、褶皱的交叉点和褶皱的中间部分加深、加粗一些，就能增强褶皱的立体感。

3　细化人物，将人物的细节绘制出来，在褶皱部位添加阴影，使人物的衣服看起来更加有立体感。

7.1.3 衣服褶皱的应用

衣服褶皱的产生是因为人物动作所形成的，褶皱的多少是由它的转折变化以及衣服的材质所决定的，绘制褶皱时不仅要了解人物具体的形体动态，同时还要了解衣服到底是什么材质。



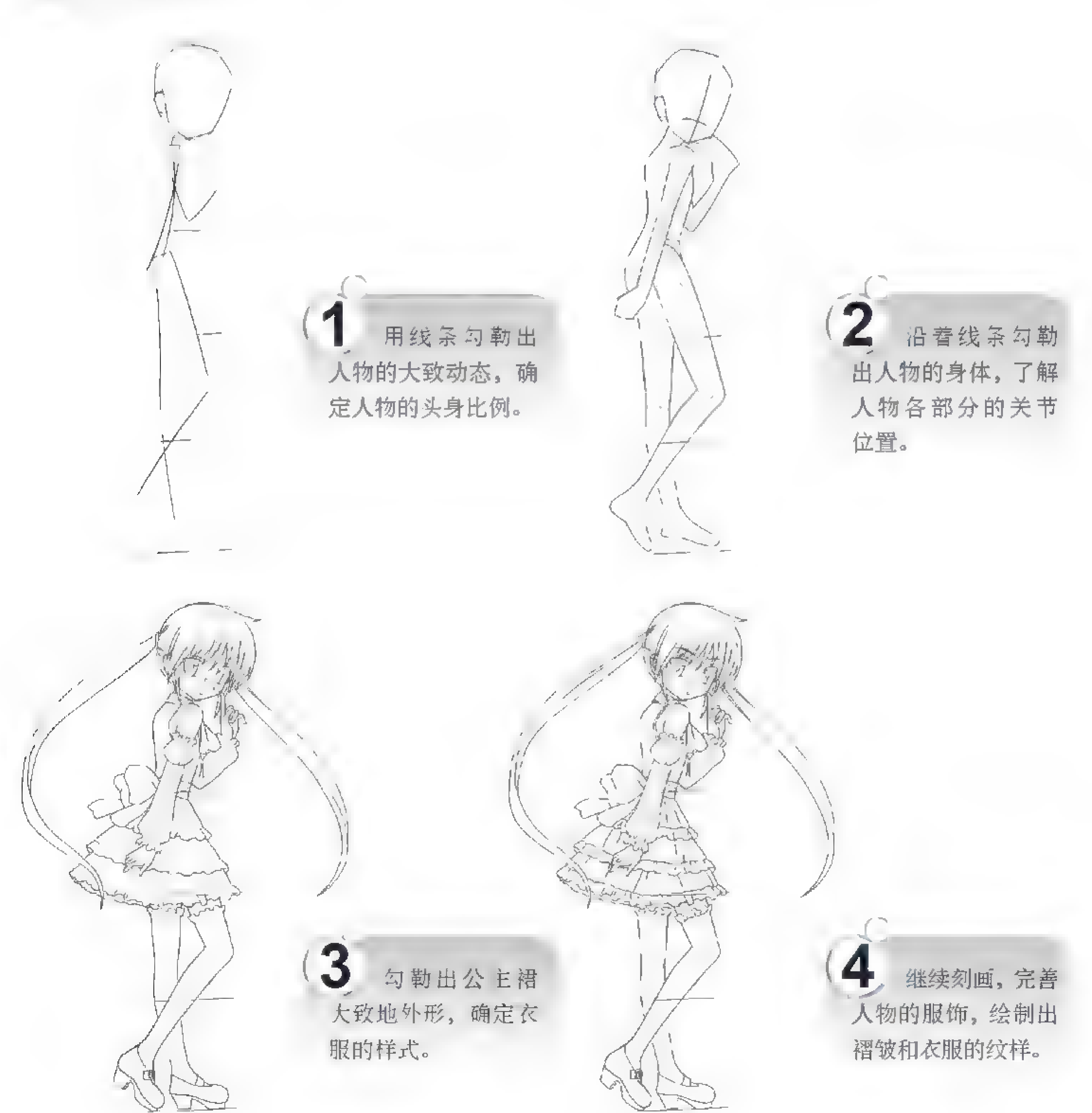
7.2 各种服饰造型案例

服饰能够体现出一个人物的生活背景以及性格特点，在漫画中很少会在一个人身上绘制多种不同的服饰，一套服饰交代人物的身份地位即可，下面就讲讲漫画中几种常见的服饰。

7.2.1 实战——绘制公主裙

公主裙是一种美丽服饰的象征，古朴典雅的服饰设计深得大多数女性的喜爱。

绘制草图

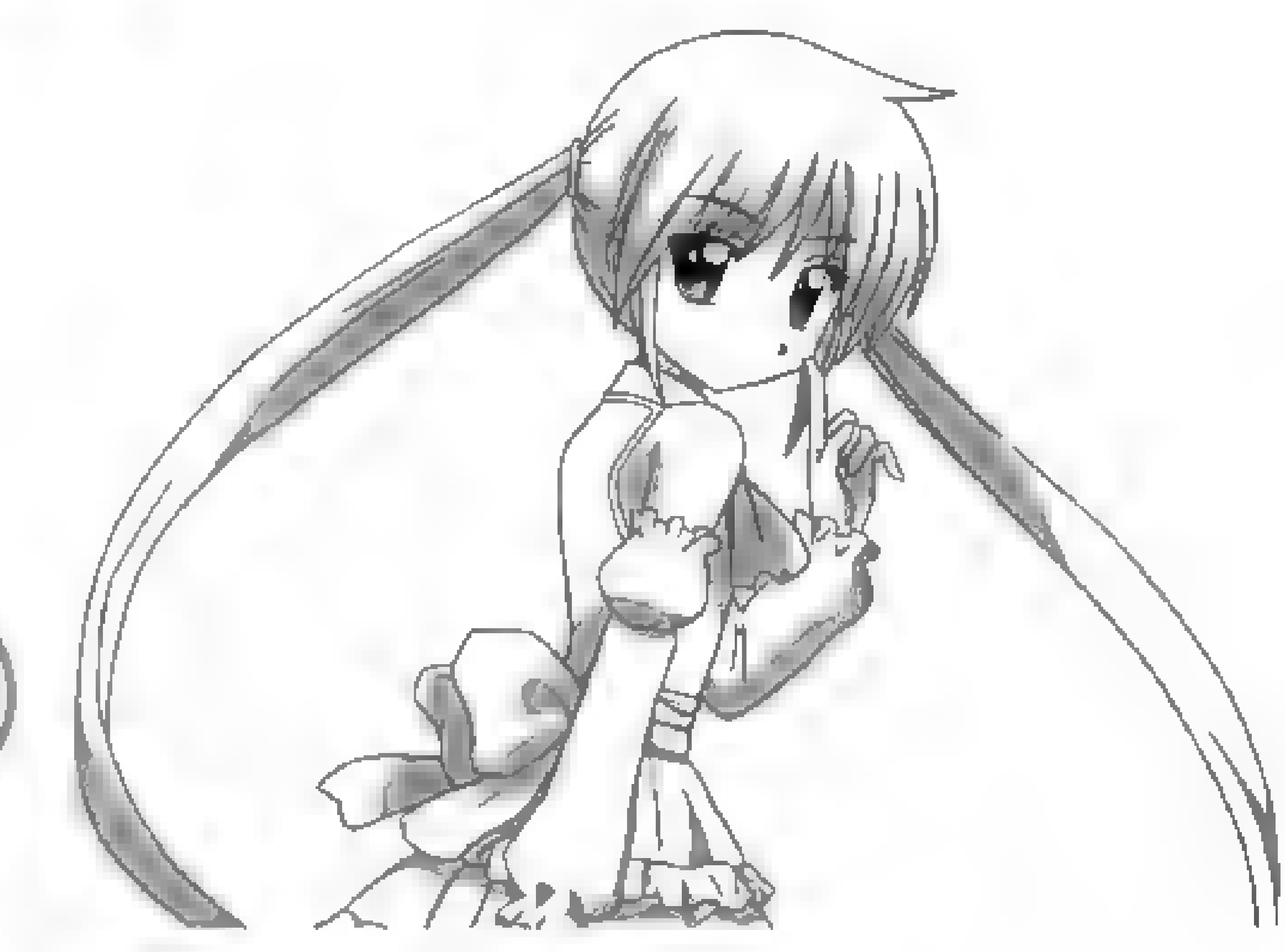


整理画面



5 绘制人物的上半身，刻画人物的五官，擦除多余的线条，注意服饰线条的穿插关系。

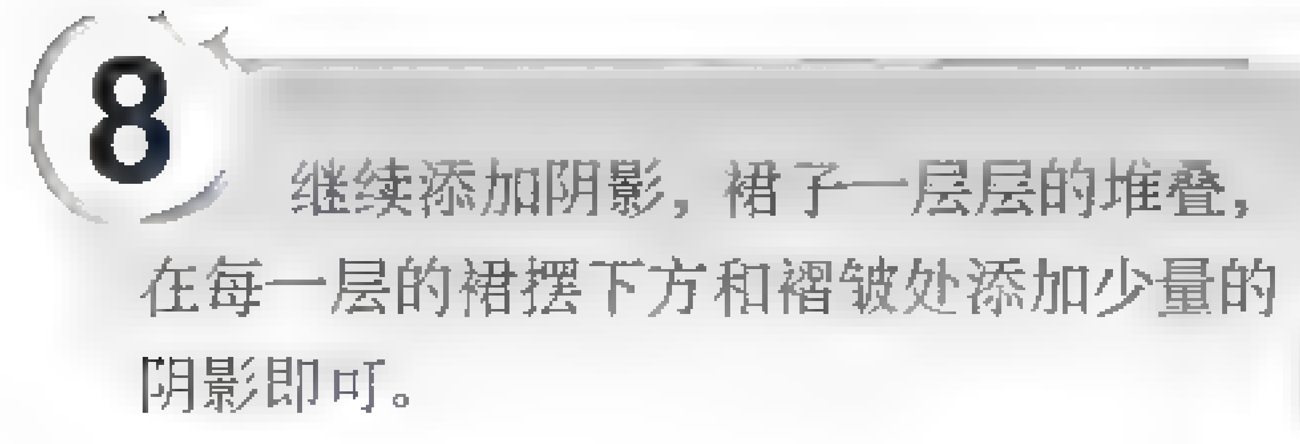




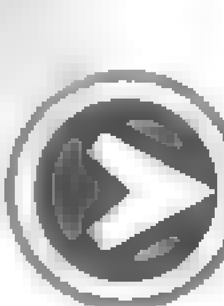
6 绘制阴影，阴影可以增强人物的立体感和画面感，所以绘制时要把握好光影的方向和位置。



7 继续将人物的下半身绘制出来，公主裙材质适中，一层一层堆叠起来形成倒着的莲蓬状。



8 继续添加阴影，裙子一层层的堆叠，在每一层的裙摆下方和褶皱处添加少量的阴影即可。







9 整理画面，最终效果图完成。这是一个穿着公主裙站立的甜美少女，转身俏皮的姿势表露出了她的少女情怀。

衣袖的袖口褶皱较多，都向着一个反向聚集，是集聚褶皱的表现。

公主裙的材料适中，有着一定的柔软度，可以用下垂褶皱表现。

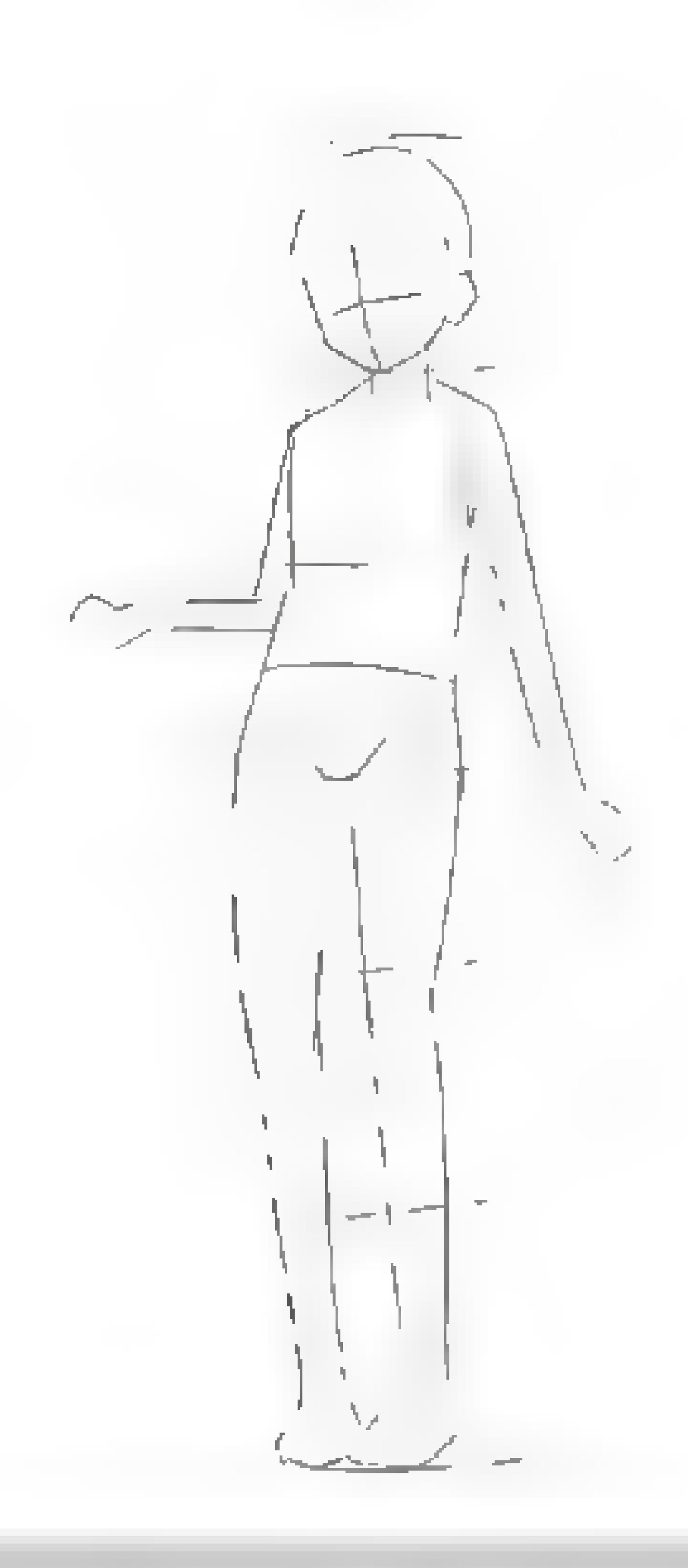
7.2.2 实战——绘制和服

和服是日本的传统民族服饰，在日本漫画中经常会出现，和服的样式宽松，多为下垂褶皱。

绘制草图



1 在比例线的基础上用简单的线条勾勒出人物的动态。



2 在动态线的基础上把人物的外形轮廓勾勒出来。



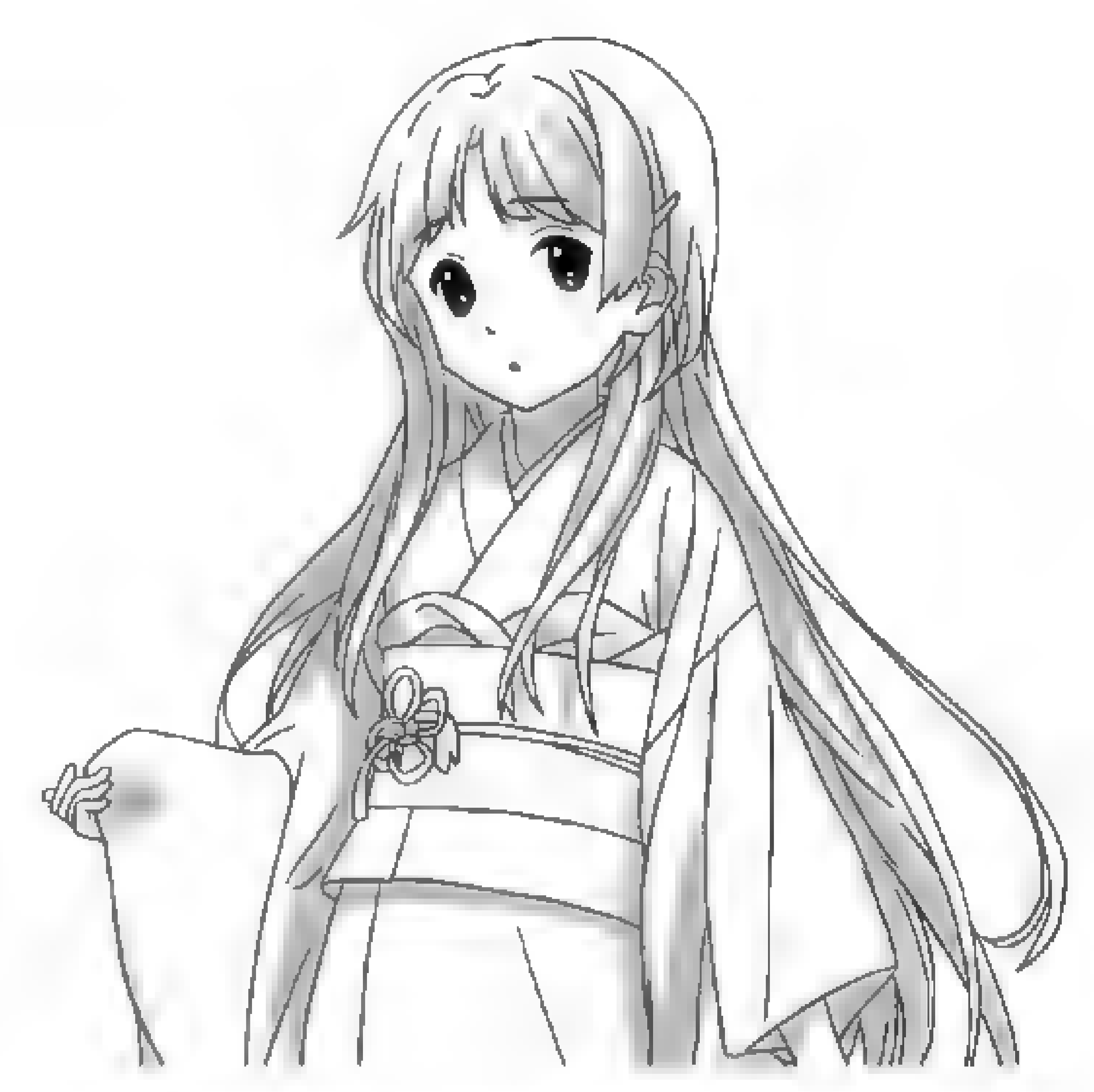
3 给人物添加头发，勾勒出人物的五官，和服束腰长袍，袖子宽大，衣摆下垂，褶皱多为下垂褶皱。

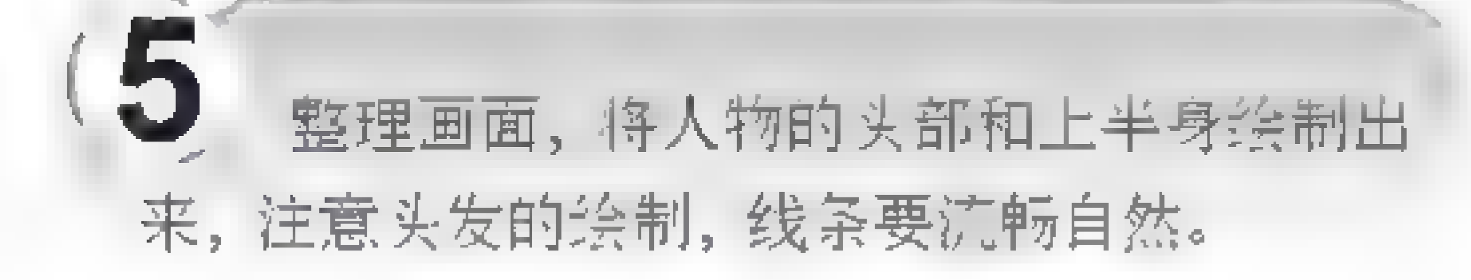


4 细化人物的头发和衣服，添加和服的纹样花纹，细化衣服的褶皱，褶皱流畅自然。

整理画面







5 整理画面，将人物的头部和上半身绘制出来，注意头发的绘制，线条要流畅自然。

6 绘制阴影，注意光影的位置和变化，阴影多集中在褶皱部分以及人物形体的转折处。

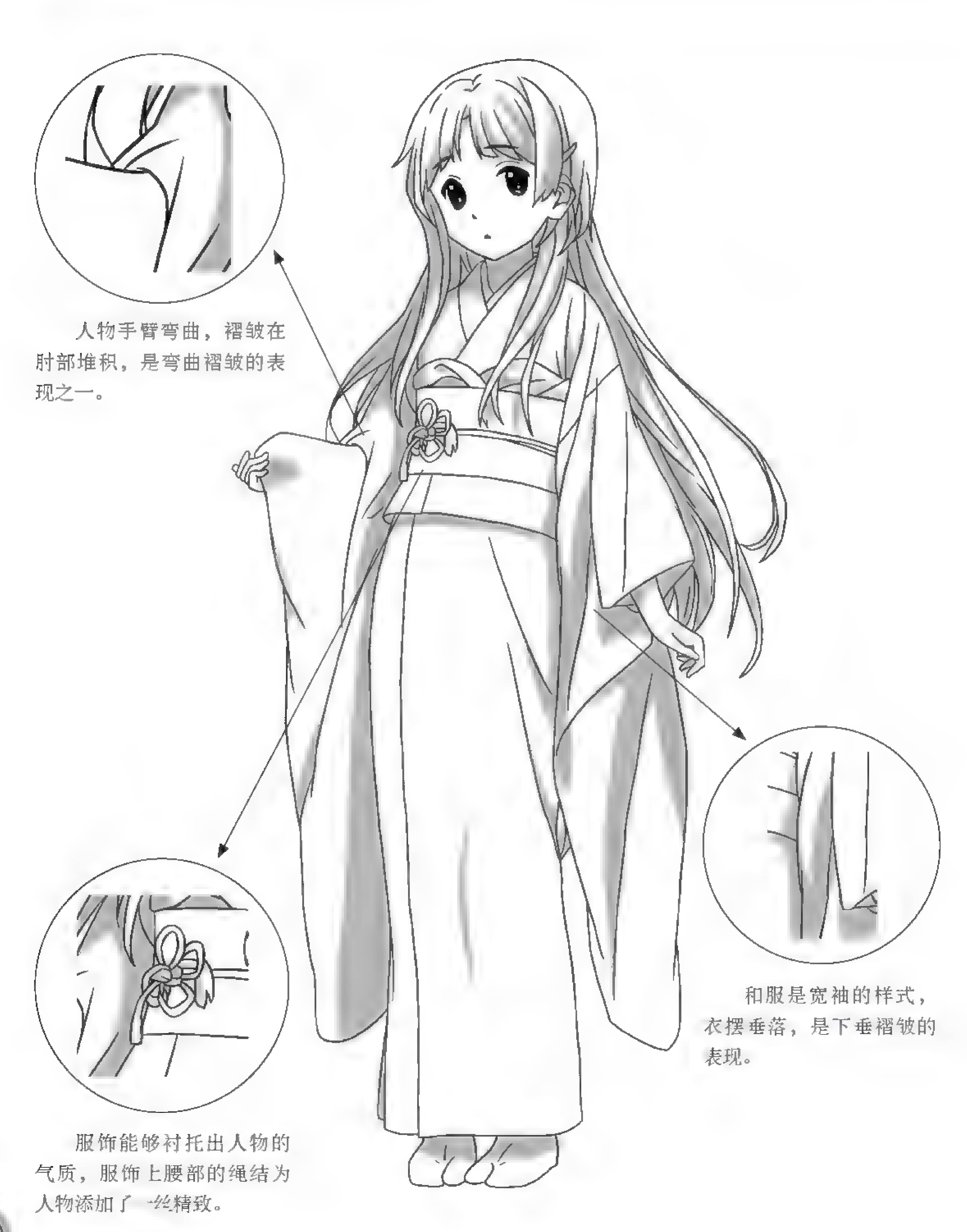




7 继续绘制出人物的下半身，注意日本传统和服的打扮，脚下袜子是大脚趾和其他四根脚趾分开的。

8 绘制下半身的阴影，和服较为宽大，材质适中，下垂有大面积的转面，阴影的面积也较大。

9 整理画面，最终效果图完成。这是一名穿着和服的美丽少女，少女眼睛有神，面容安静自然，亭亭玉立。



人物手臂弯曲，褶皱在肘部堆积，是弯曲褶皱的表现之一。

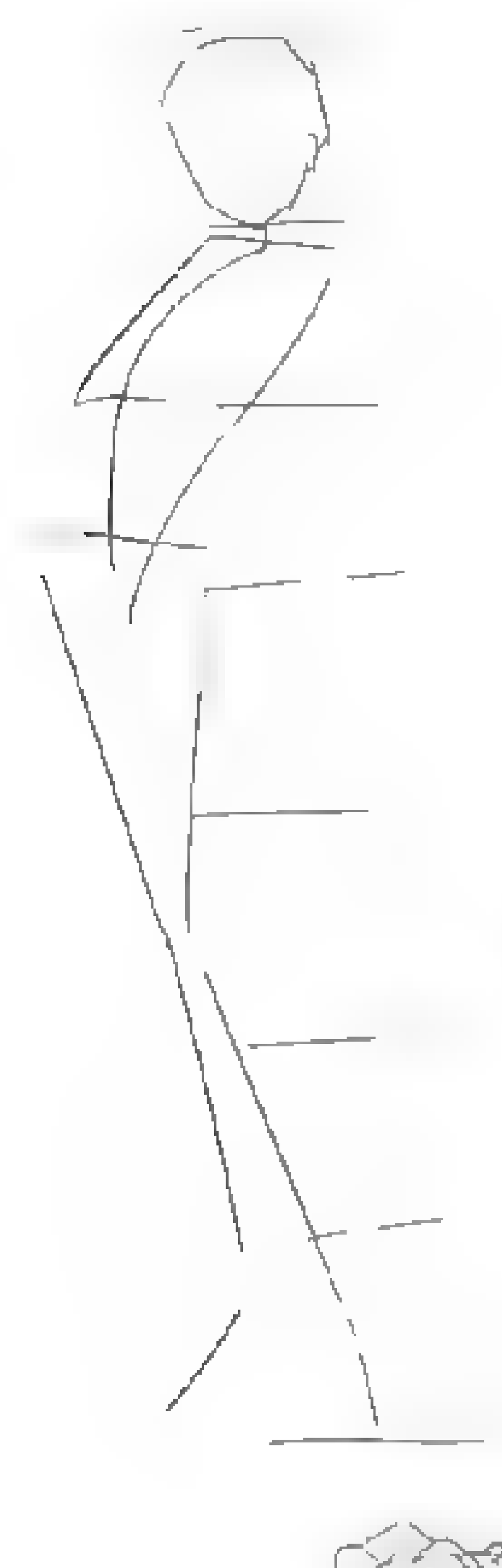
和服是宽袖的样式，衣摆垂落，是下垂褶皱的表现。

服饰能够衬托出人物的气质，服饰上腰部的绳结为人物添加了一丝精致。

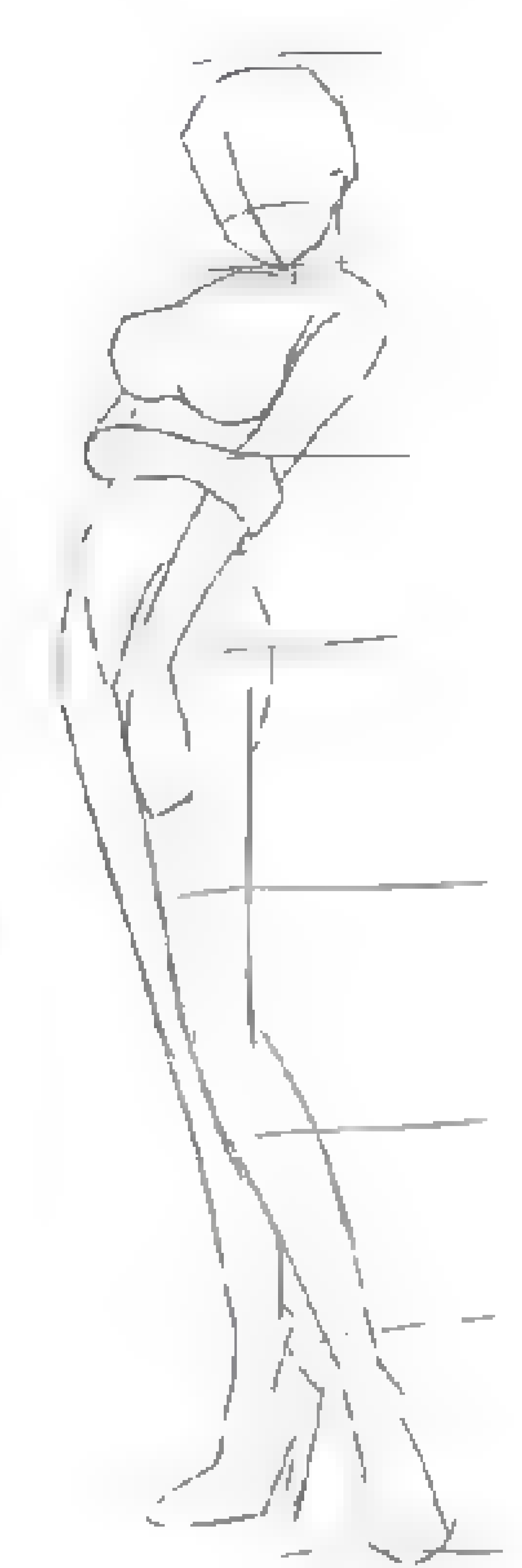
7.2.3 实战——绘制女仆装

女仆装顾名思义就是女性仆人所穿的工作服，在漫画中，女仆装的出场率较高，多为温柔恬静的女性，勤劳和心思细腻。

绘制草图



1 勾勒出人物的大致动态，人物的动态充满了女性的美。



2 在动态线的基础上绘制出人物的外形轮廓。



3 勾勒出人物的头发和五官，添加女仆装的外形轮廓。



4 为衣服添加褶皱纹样，女仆装腰部紧束，下摆宽松下垂，中间束起。

整理画面



5 将人物的头部和上半身及裙子的上半部绘制出来，裙子线条流畅，下垂褶皱较多。

6 添加阴影，头发长而有序，绘制头发的阴影时注意每缕头发的阴影要绘制到位。



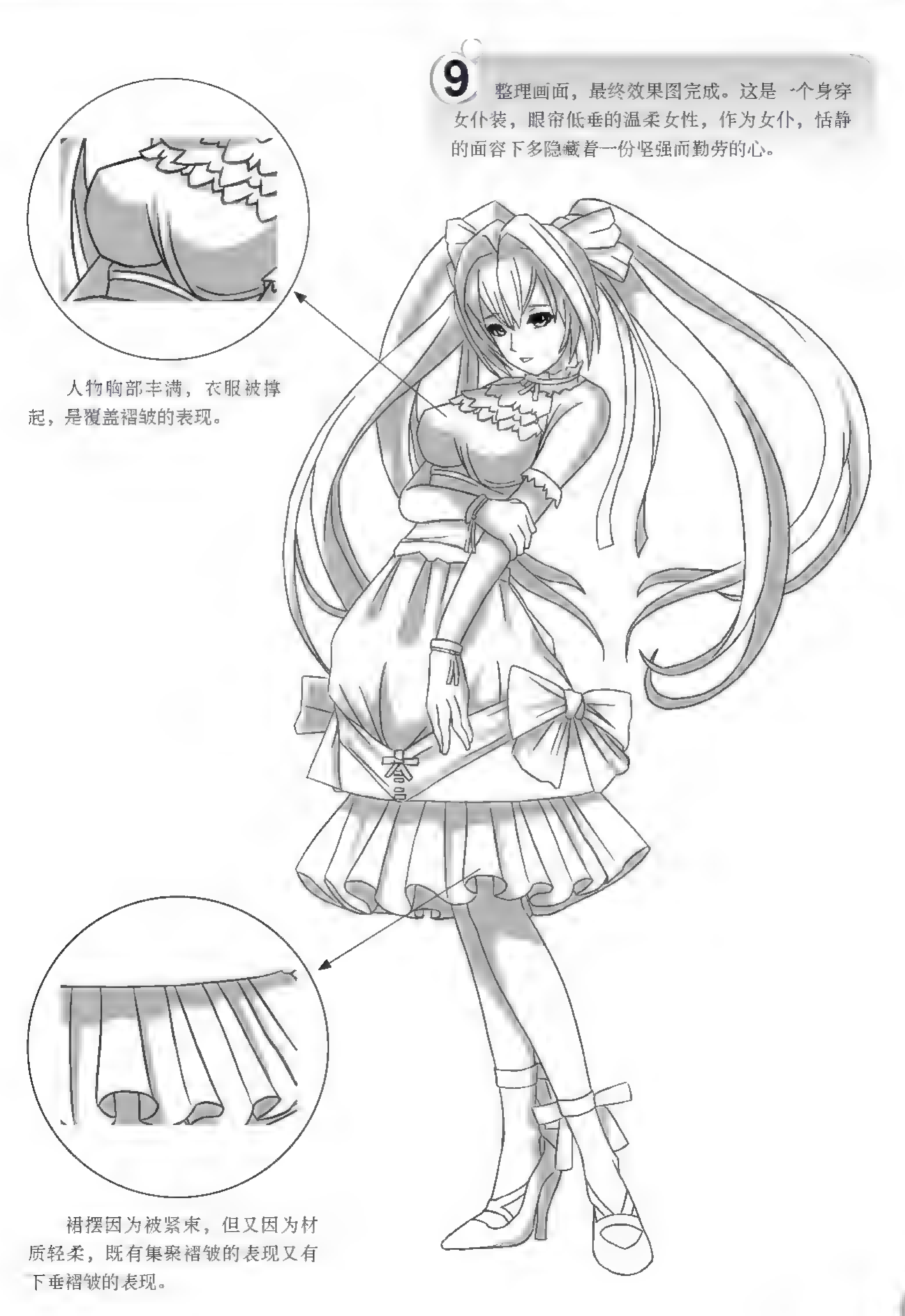
7 继续绘制出人物的下半部分裙子和鞋子，裙子线条流畅，腿部线条结构要绘制到位。



8 绘制阴影，裙子的阴影多是裙摆下面的投影，褶皱处要看是否处于光源的背面。



9 整理画面，最终效果图完成。这是一个身穿女仆装，眼帘低垂的温柔女性，作为女仆，恬静的面容下多隐藏着一份坚强而勤劳的心。



人物胸部丰满，衣服被撑起，是覆盖褶皱的表现。

裙摆因为被紧束，但又因为材质轻柔，既有集聚褶皱的表现又有下垂褶皱的表现。

7.2.4 实战——绘制女学生服

女学生服的上半身以小西装为主，下半身多为短裙，既能体现出肃穆干练的气质又能兼顾青春活跃的少女情怀。

绘制草图



1 用线条勾勒出人物站立的姿势，双手叉腰的肢体动态。



2 将人物的外形勾勒出来，注意形体要准确。



3 为人物添加头发，勾勒五官，绘制出女学生服的样式轮廓。



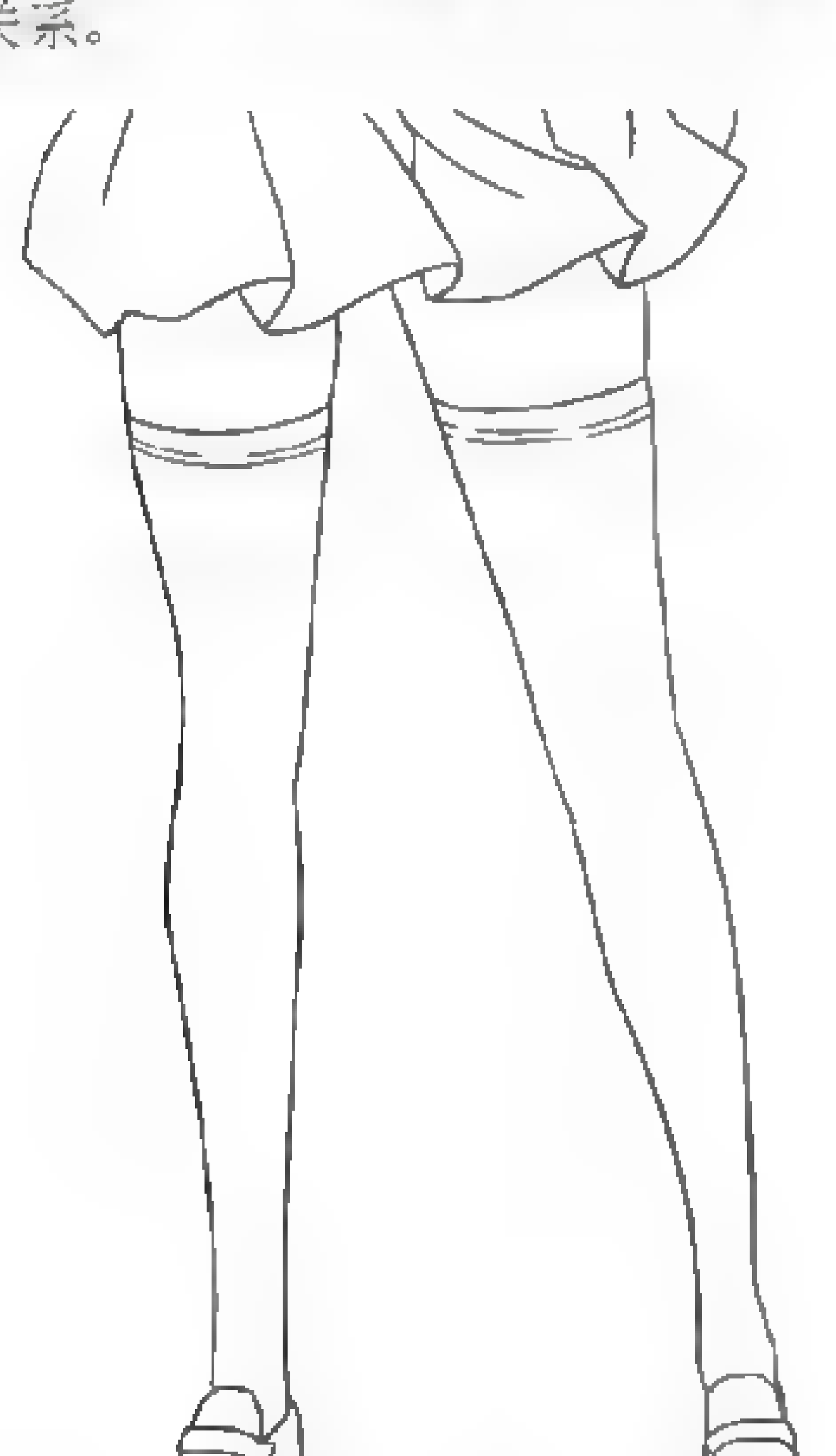
4 为人物添加衣服褶皱，腿部长袜也一起绘制出来。

整理画面



5 刻画人物的上半身，五官绘制要仔细，上半身的服饰是由小西服的变化而来，材质较硬，褶皱少而硬朗。

6 添加阴影，阴影大部分都集中在头发和衣服褶子的褶皱处，头发阴影的处理可以很好地区别脸部、头发、衣服的空间关系。



7 绘制出人物下半身的裙子和鞋子，注意裙摆的动态变化，流畅的线条使衣服看起来更加美观。



8 添加阴影，阴影的绘制要与上半身一致，可以根据褶皱来绘制阴影，使人物的立体感增强。



9 整理画面，最终效果图完成。这是一个长发至臂，双手插在腰间的高中女生，眼神凌厉，身姿挺拔，体现出了高傲而又干练的气质。

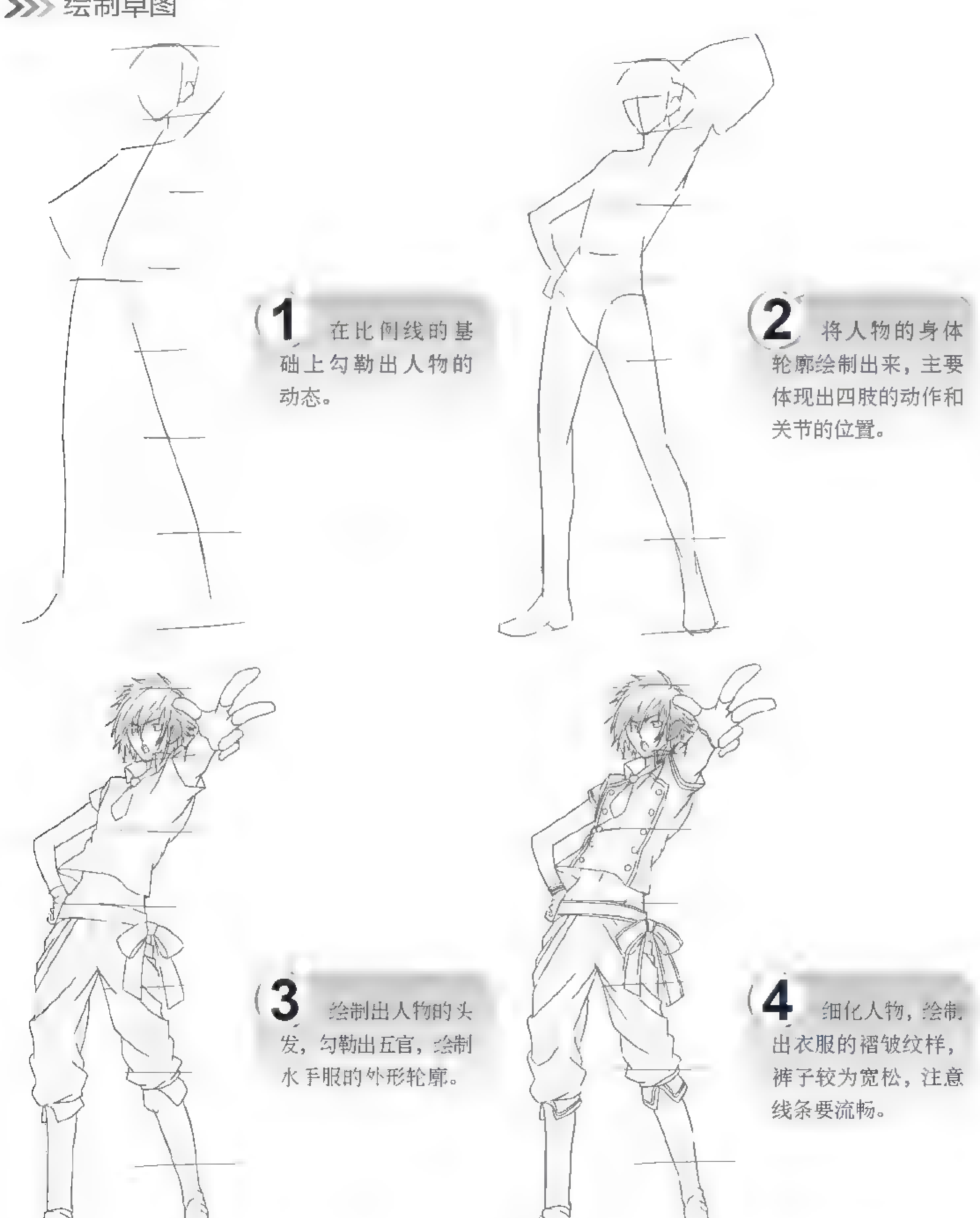
手臂弯曲时产生的褶皱和阴影，是弯曲褶皱的表现。

裙摆都是较为飘逸，多为下垂褶皱，线条要流畅。

7.2.5 实战——绘制水手服

远洋的水手坚强而又勤劳，一生都在与大海拼搏，由于在漂泊的海中的船上工作，水手服的设计一般都要简练、舒适。

绘制草图




整理画面



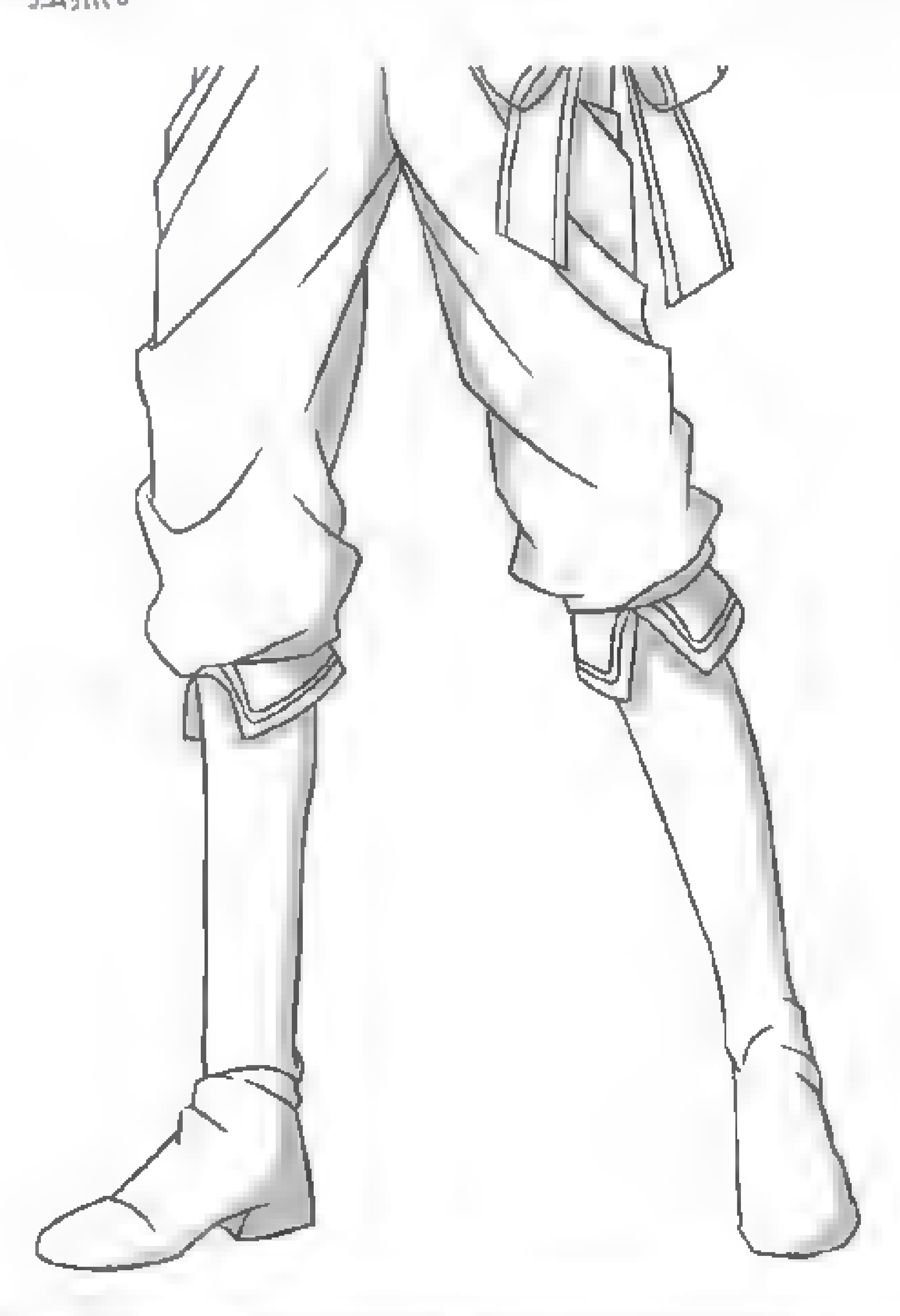
5 绘制人物的上半身，擦除多余的线条，褶皱跟随人物的动态而产生，左边褶皱堆积，右边较为缓和。



6 添加头部和上半身的阴影，适当地添加阴影能使人物的立体感增强，使画面感更加强烈。



7 绘制人物的下半身，裤子松弛柔软，线条要流畅，大腿处的褶皱为下垂褶皱，接近长靴的为堆积褶皱。



8 给人物添加阴影，阴影的位置处于大腿内侧，跟随着褶皱的变化绘制少量的阴影。

9 整理画面，最终效果图完成。这是一名分腿站立，趾高气扬的水手，微眯的眼睛，张开的嘴巴，前伸的手仿佛是在指挥着什么，气势惊人。



因为人物身体后仰，胸部衣服的褶皱堆叠在一起。

裤子宽松，褶皱流畅的顺势而下，注意线条之间的穿插关系。

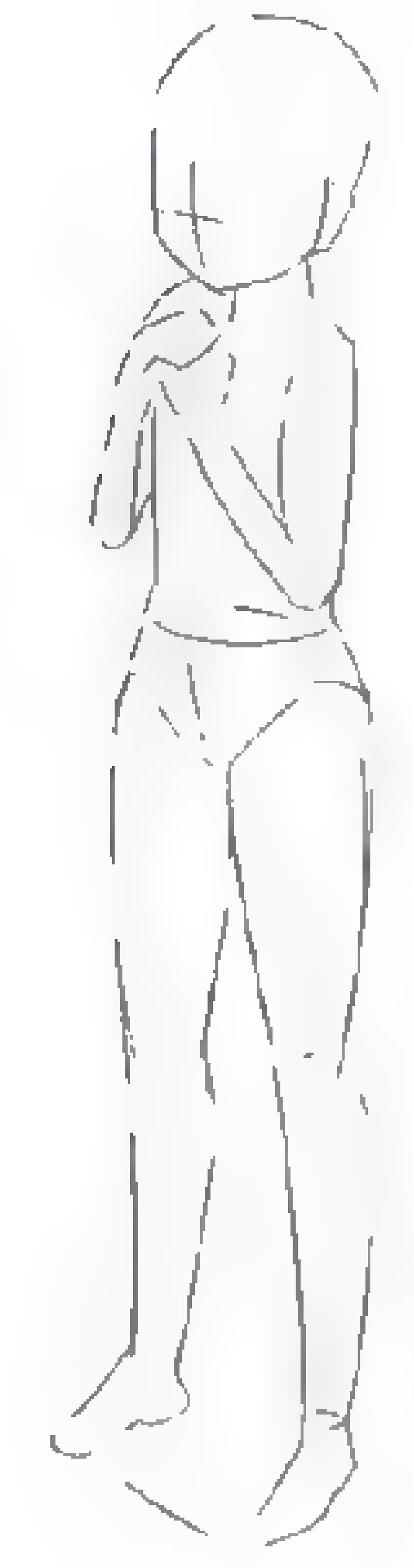
7.2.6 实战——绘制修士服

修士服装肃穆庄重，带着圣洁的气息，这种服饰都为宽松的长袍，上面比较贴身，下摆宽松透气。

绘制草图



1 用简单的线条勾勒出人物站立的姿势。



2 勾勒出人物的外形轮廓，注意两只脚的前后关系。





3 勾勒出人物的头发和五官，绘制出修士服的外形样式。

4 刻画人物服装的样式，绘制衣服的褶皱纹样，线条流畅有序。

整理画面





5 绘制人物的上半身，刻画人物的五官，擦除多余的线条，双手交叠在一起时要清楚手指的空间关系。

6 为人物添加阴影，阴影的绘制就是要交代人物各部位的空间关系，使人物有立体感。



7 绘制人物的下半身，修士服的裙摆宽松透气，褶皱轻松，转折变化较少。



8 绘制人物下半身的阴影，褶皱阴影较多，要绘制仔细。

9 整理画面，最终效果图完成。这是一名在祈祷着的修女，安静甜美的面容下面透露着圣洁的气息，让人不敢亵渎，升起敬重之意。



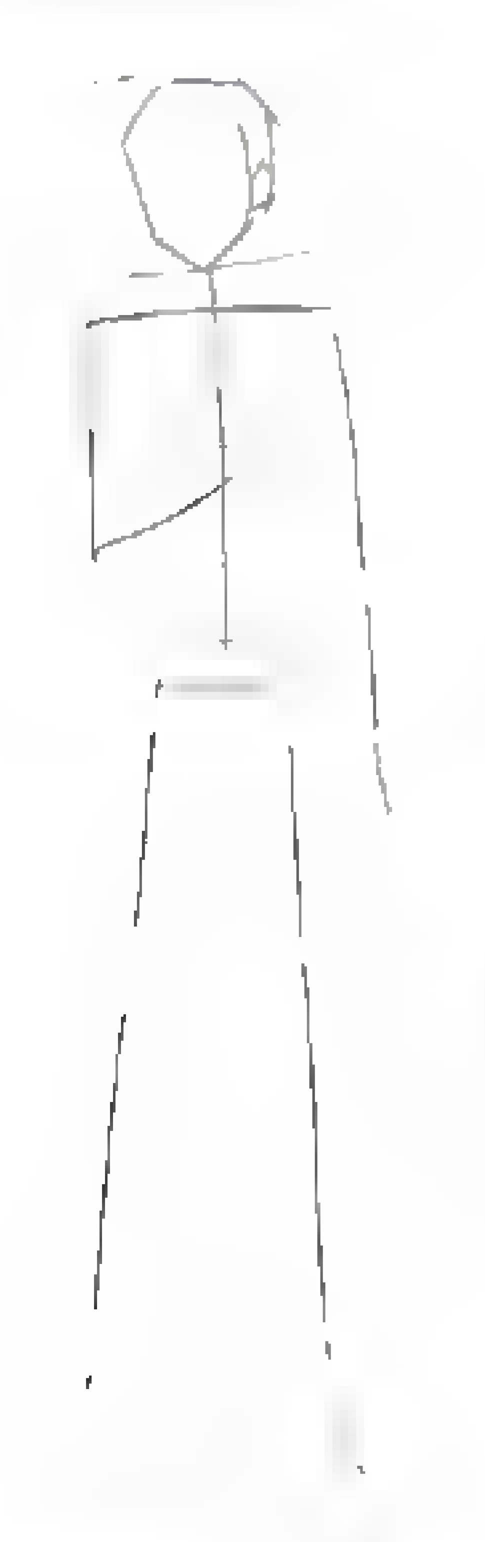
手臂弯曲，褶皱堆积，是弯曲褶皱的表现。

修士服下摆长而宽大，在脚下堆叠在一起，是堆叠褶皱的表现。

7.2.7　实战——绘制宴会服

宴会服多为富丽堂皇的服饰，服饰较为复杂，合身的设计让人物的气质顿时突显出来。

绘制草图



1　用线条勾勒出人物的动态，确定人物的头身比例。



2　在动态线的基础上绘制出人物的外形轮廓。





3　绘制人物的头发、五官，绘制宴会服的外形轮廓。

4　细化人物，绘制服饰的纹样和褶皱，褶皱要符合人物服饰的具体材质。



整理画面



5 绘制人物的上半身，刻画人物的五官，给人物的头发添加装饰品，使画面更为精致。



6 绘制阴影，阴影多集中在褶皱的背光面上，阴影是有形状的，不能破坏人物本身的形体结构。



7 刻画出人物的下半身，注意线条的转折变化，膝盖处因为人体结构突出，褶皱被撑起来，形成覆盖褶皱。



8 绘制人物下半身阴影，使人物的立体感和画面感增强，裤子阴影的绘制，在褶皱处添加少量阴影即可。



9 整理画面，最终效果图完成。这是一名身着宴会服的优雅男士，迷醉的眼神，清秀的面容，透露出了绅士风度。

发饰一般多为女性佩戴，而出现在男性的身上能够增添人物的精致美感。

裆部的褶皱都受到了一定的拉扯，都为拉伸褶皱，当人物走动时，这种拉伸的效果会更强烈。

7.2.8 实战——绘制泳装

泳装都为贴身设计，能够很好地突显出男性和女性的身材，因此对于泳装的绘制要严格跟随着人物的形体结构。

绘制草图



1 用简单的线条勾勒出人物的动态，注意人物的头身比例。



2 在动态线的基础上绘制出人物的外形轮廓，确定关节的准确位置。



3 绘制出人物的头发，勾勒出五官和泳装的外形轮廓。



4 绘制出人物手肘部分的结构，为泳装添加纹样褶皱。

整理画面

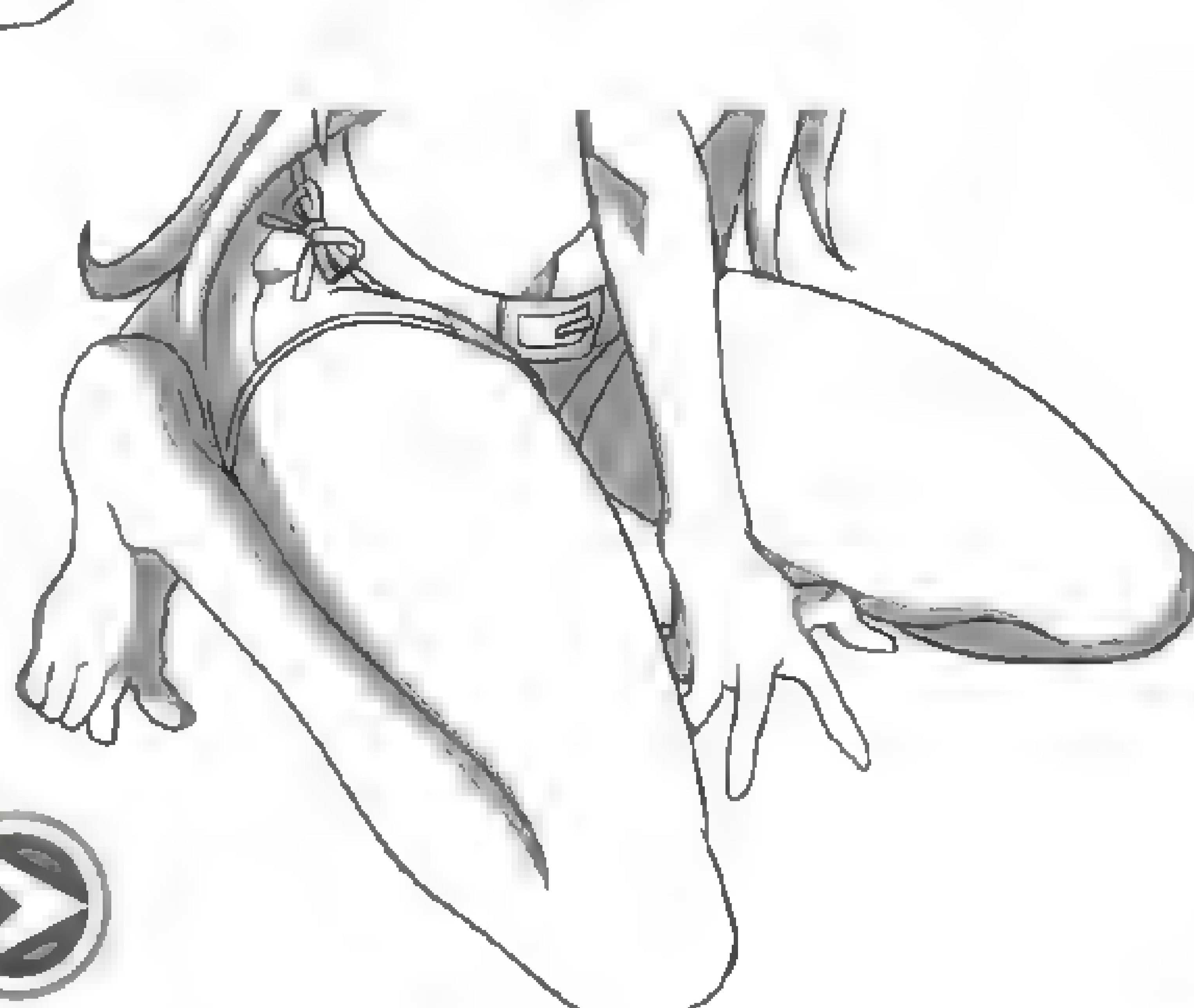




5 刻画人物的五官，注意人物的头发是卷发，线条之间的关系要理清楚，泳衣贴合人物的胸部。

6 给人物绘制阴影，卷发的阴影较为复杂，要细心绘制，身体的阴影在人体结构的转折处。

7 刻画人物的下半身，仔细绘制人物身体各部分的结构，手指和脚趾要刻画到位，泳裤也非常贴身，褶皱出现的地方多为形体结构的转折。



8 绘制人物下半身的阴影，在人体结构转折处绘制少量阴影即可，表现出人体的结构变化。

9 整理画面，最终效果图完成。这是一名身穿泳衣跪立在地上的少女，开心地露出微笑，她仿佛是在面对着镜头，让自己的魅力大胆的展现在众人的眼前。



泳衣紧贴在人物的皮肤上，随着人体动作结构而转折。

泳裤也是非常的贴身，贴合大腿的褶皱其实就是大腿内侧的肌肉结构轮廓。



第8章 女性角色造型技法



漫画中的女性都有着一种独特的美，不管是清纯的萝莉还是成熟的御姐，她们都为我们展现出了漫画所赋予的特殊魅力，这种魅力有的是可爱搞怪的萌，有的是端庄大方的魅。不管是哪一种，漫画女性的美总是让人难以忘怀，下面的这个章节主要以萝莉与御姐两个例子给大家讲解漫画女性的塑造方法。

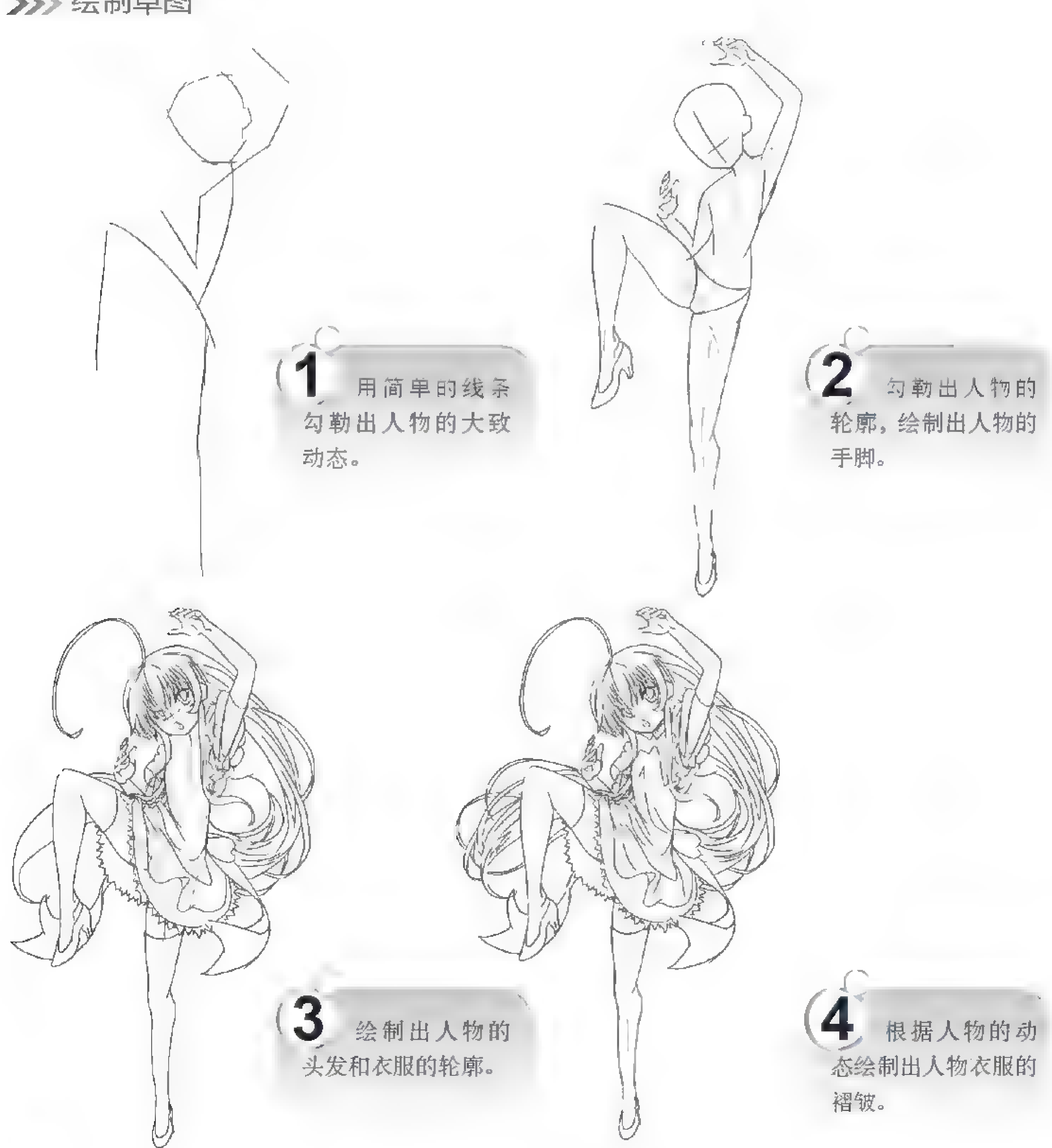
8.1 清纯萝莉型

漫画中的小萝莉总是一副清纯可爱的模样，她们大胆、细致、搞怪、呆萌，时刻展现着她们独特的性格，下面通过几个实例来展现一下萝莉的魅力。

8.1.1 实战——搞怪的少女

少女的动作大胆有趣，让人有一窥究竟的冲动，画好这类例子的要点就在于抓准人物的动态。

>>> 绘制草图



1 用简单的线条勾勒出人物的大致动态。

2 勾勒出人物的轮廓，绘制出人物的手脚。

3 绘制出人物的头发和衣服的轮廓。

4 根据人物的动态绘制出人物衣服的褶皱。

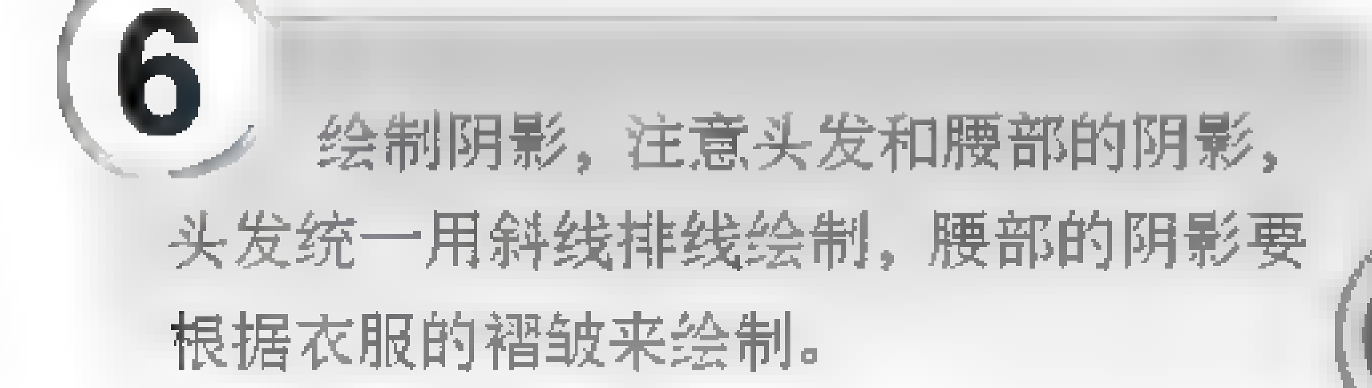
整理画面



5 根据草图来绘制人物的头发和上半身，注意头发的绘制，线条要流畅，每缕头发都要不一样。

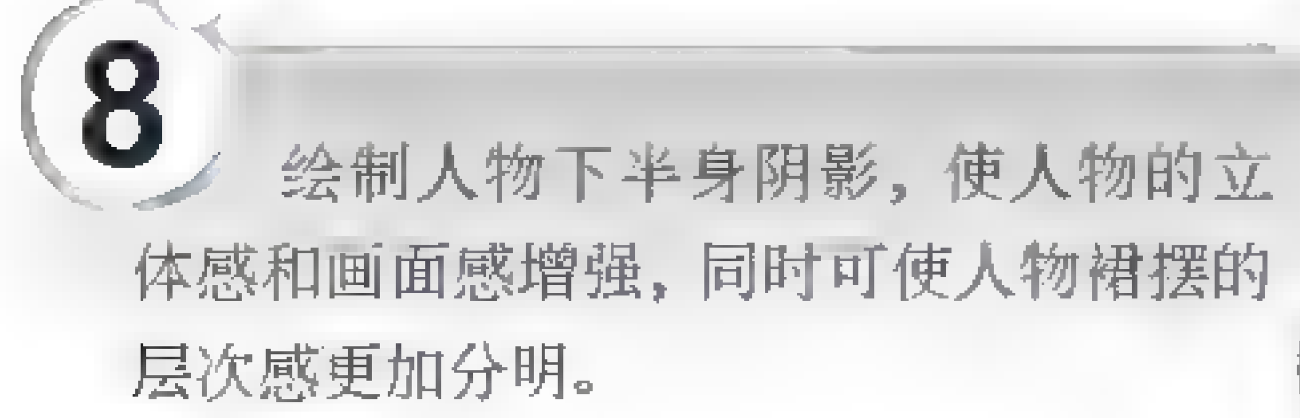
6 绘制阴影，注意头发和腰部的阴影，头发统一用斜线排线绘制，腰部的阴影要根据衣服的褶皱来绘制。





7 刻画出人物的下半身，注意线条的流畅度和粗细变化，轮廓线条要清晰，裙摆的褶皱要表现正确。





8 绘制人物下半身阴影，使人物的立体感和画面感增强，同时可使人物裙摆的层次感更加分明。



9 整理画面，最终效果图完成。这个搞怪的少女非常的有动感，活泼可爱的气息扑面而来，让人一眼就被她奇怪的动作所吸引。画这个例子的难点就是人物的动态，找准人物的动态，绘制起来就格外的轻松。



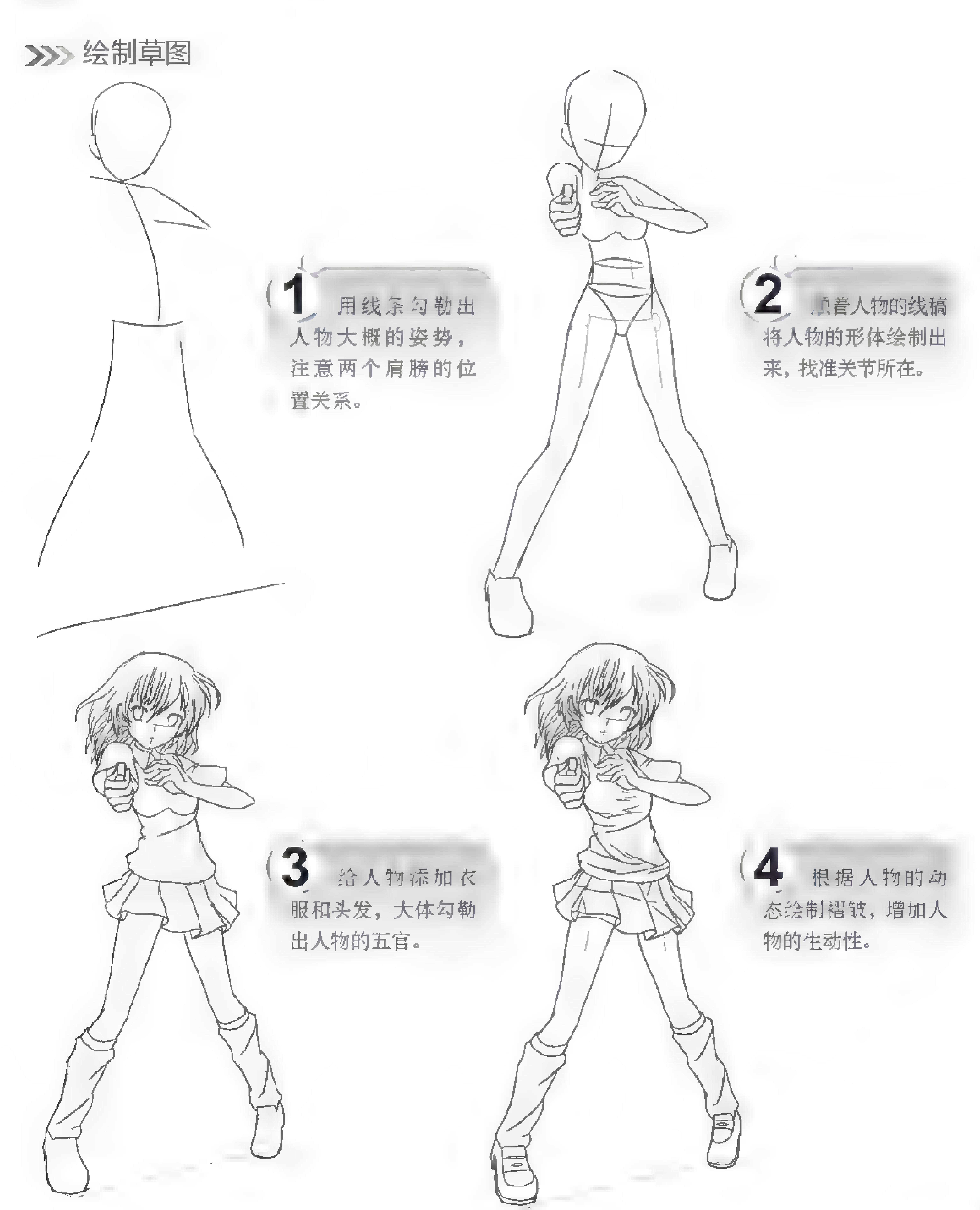
耳朵后面的头发处于阴影部位，绘制出来能增强人物头部的立体感。

腰部收缩，衣服的褶皱线比较密集，因为衣服的材质比较柔软，线条也要流畅柔顺，注意线条之间的穿插关系。

8.1.2 实战——活泼的少女

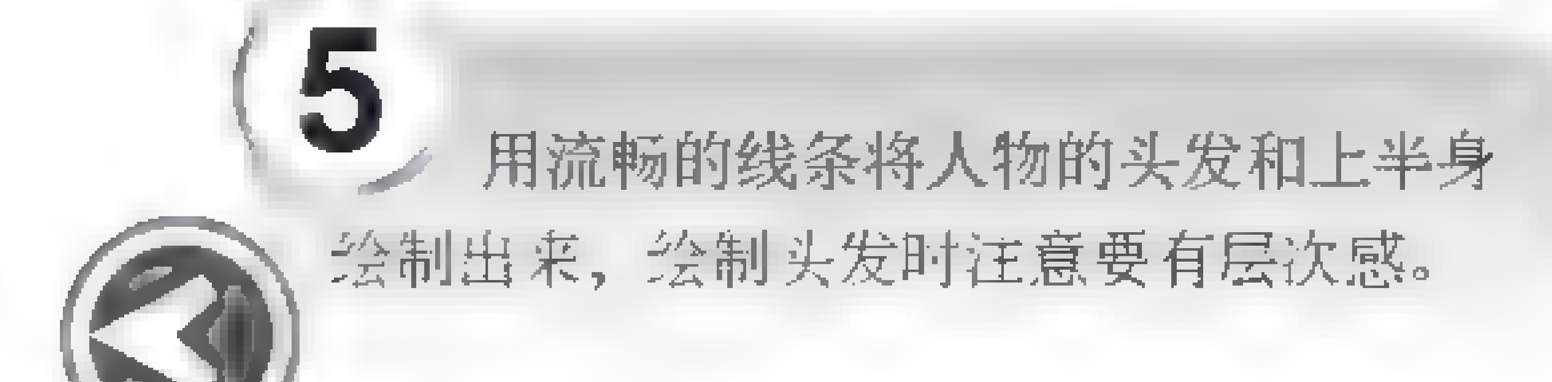
偏头、耸肩，脸庞上微微带着笑容的中学生给人带来一种活力，飒爽的齐肩短发展现了少女果断干练的性格。画这个例子的主要难点是手的透视以及与脖子和肩膀的关系。

绘制草图



整理画面





5 用流畅的线条将人物的头发和上半身绘制出来，绘制头发时注意要有层次感。



6 添加阴影，脸部后面的头发统一用排线绘制阴影，表现出头发和脸颊之间的空间感。



7 将人物的下半身细节刻画出来，注意裙摆线条的穿插关系，两只脚的位置和透视要把握准确。



8 大腿部分是被裙摆的阴影笼罩着的，在裙摆下面绘制阴影，增强裙摆与大腿的关系。

9 整理画面，最终效果图完成。这是一个中学生的形象，中短发的女孩子性格好动，充满活力的站姿让人眼前一亮。



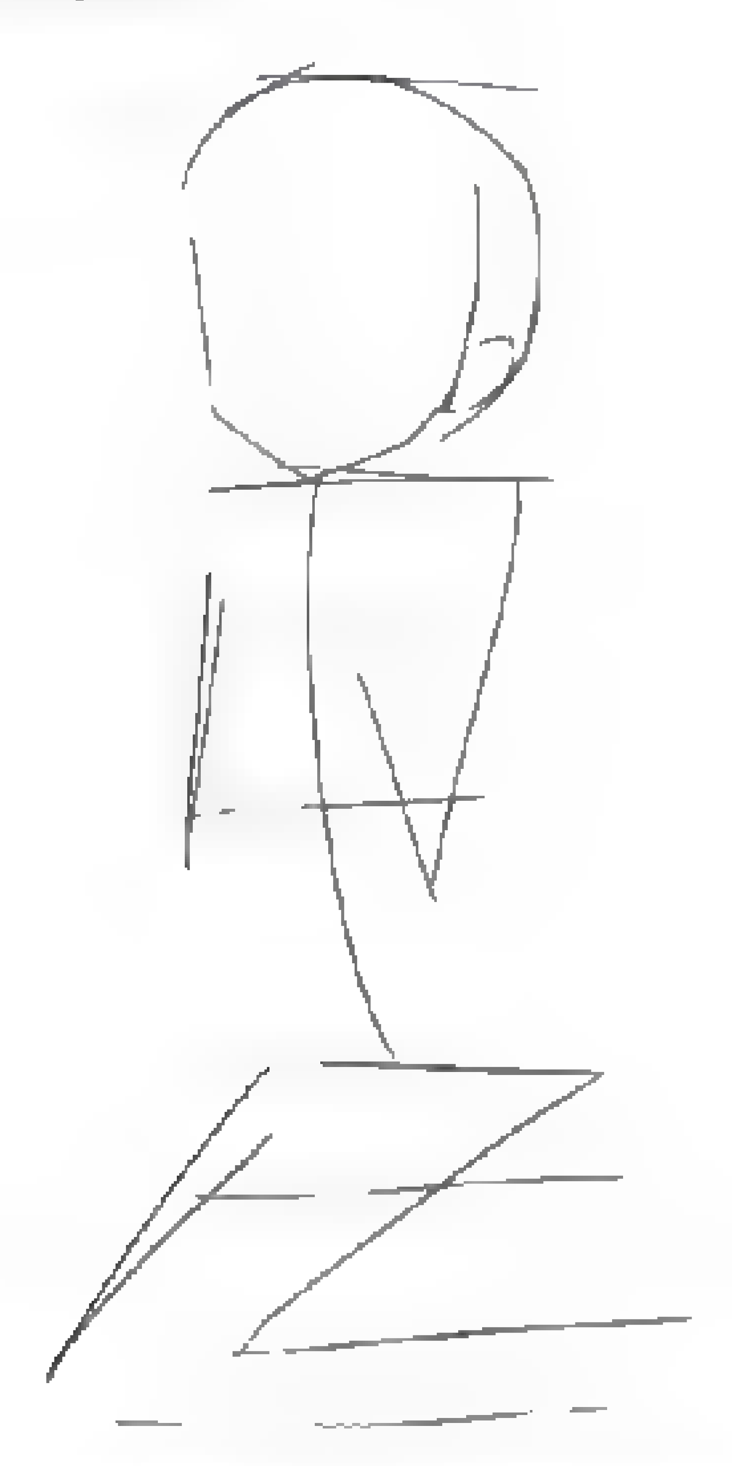
女孩的美丽不仅仅是自身容貌的因素，一件小饰品也能让人眼前一亮，头发上的发夹充分展现出了少女的爱美情怀。

裙摆与腿部是有前后关系的，在腿部绘制阴影，分出两者的前后关系。

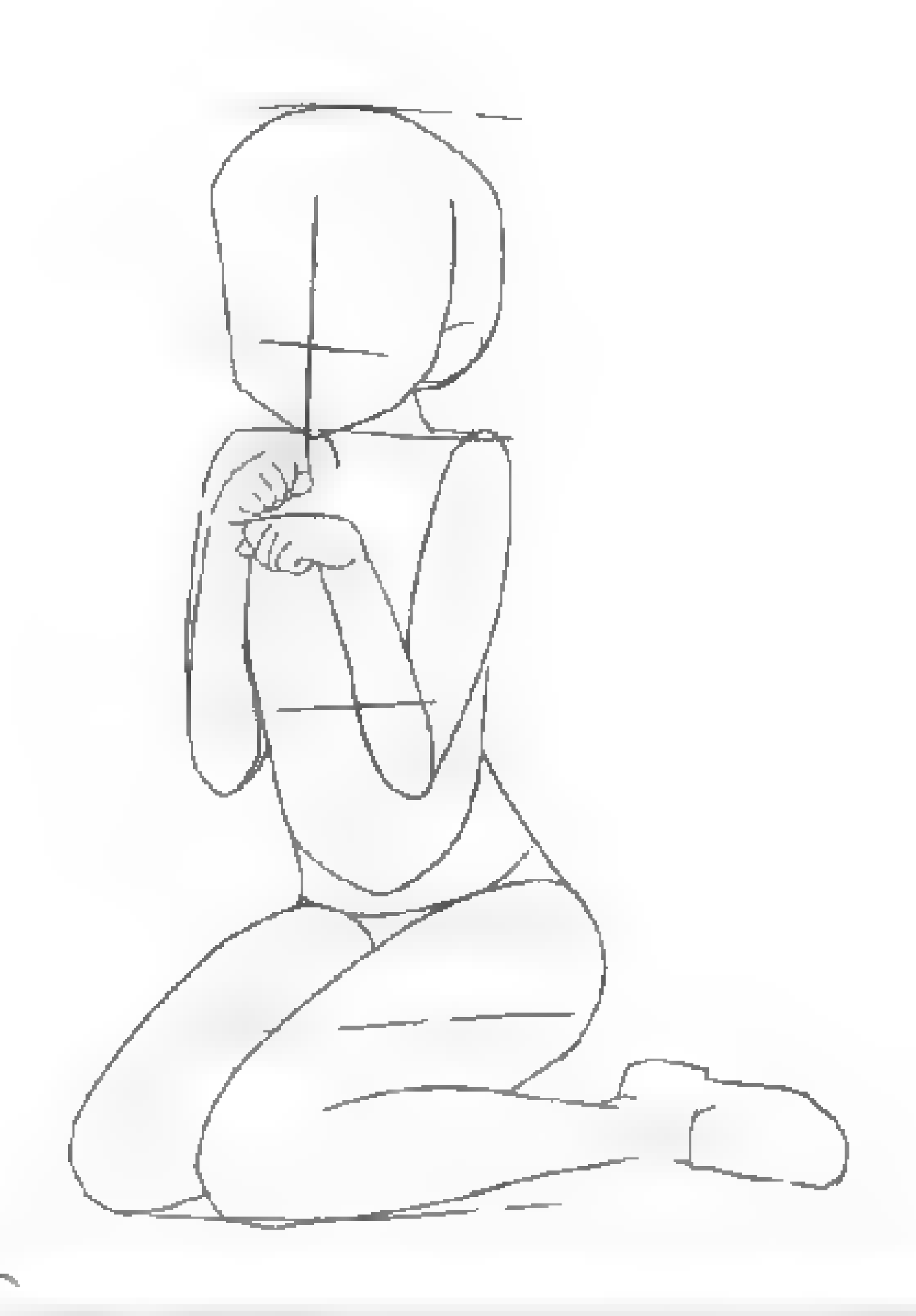
8.1.3 实战——呆萌的少女

萌这个字跟女孩子脱离不了关系，这个卖萌的少女运用猫咪的耳朵和尾巴两件装饰道具为我们展现出了萌的一种美态。

绘制草图



1 用线条勾勒出人物的大概动作，以确定人物的位置和动态姿势。



2 绘制出人物的身体结构，注意人物的四肢关节影响着人物的动作变化。



3 在人物身体的基础上给人物添加外形样式，只需绘制出外形轮廓即可，注意两只手的位置关系。

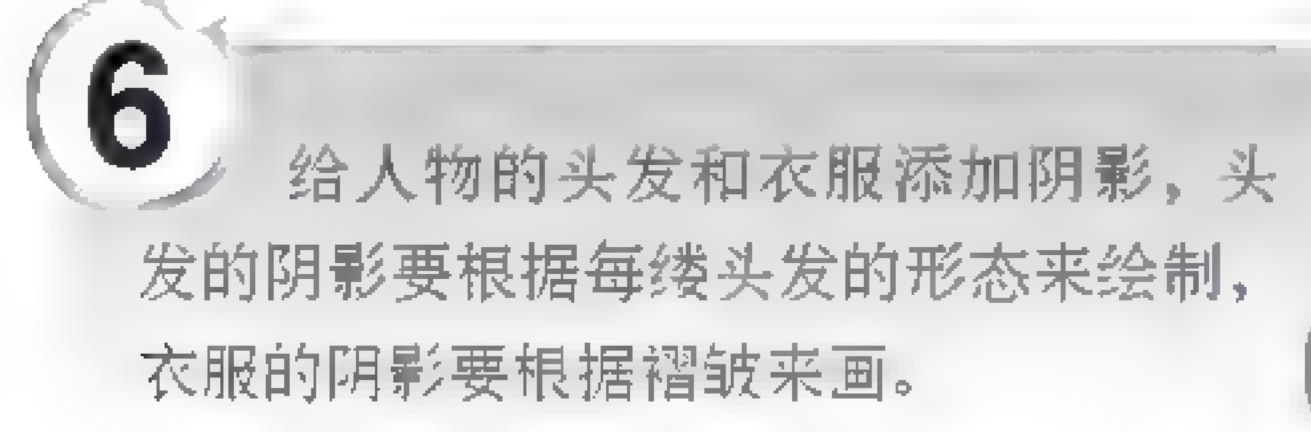


4 在草图上绘制出人物的外形，给衣服添加褶皱效果并且添加衣服的扣子和鞋子的纹样。

整理画面



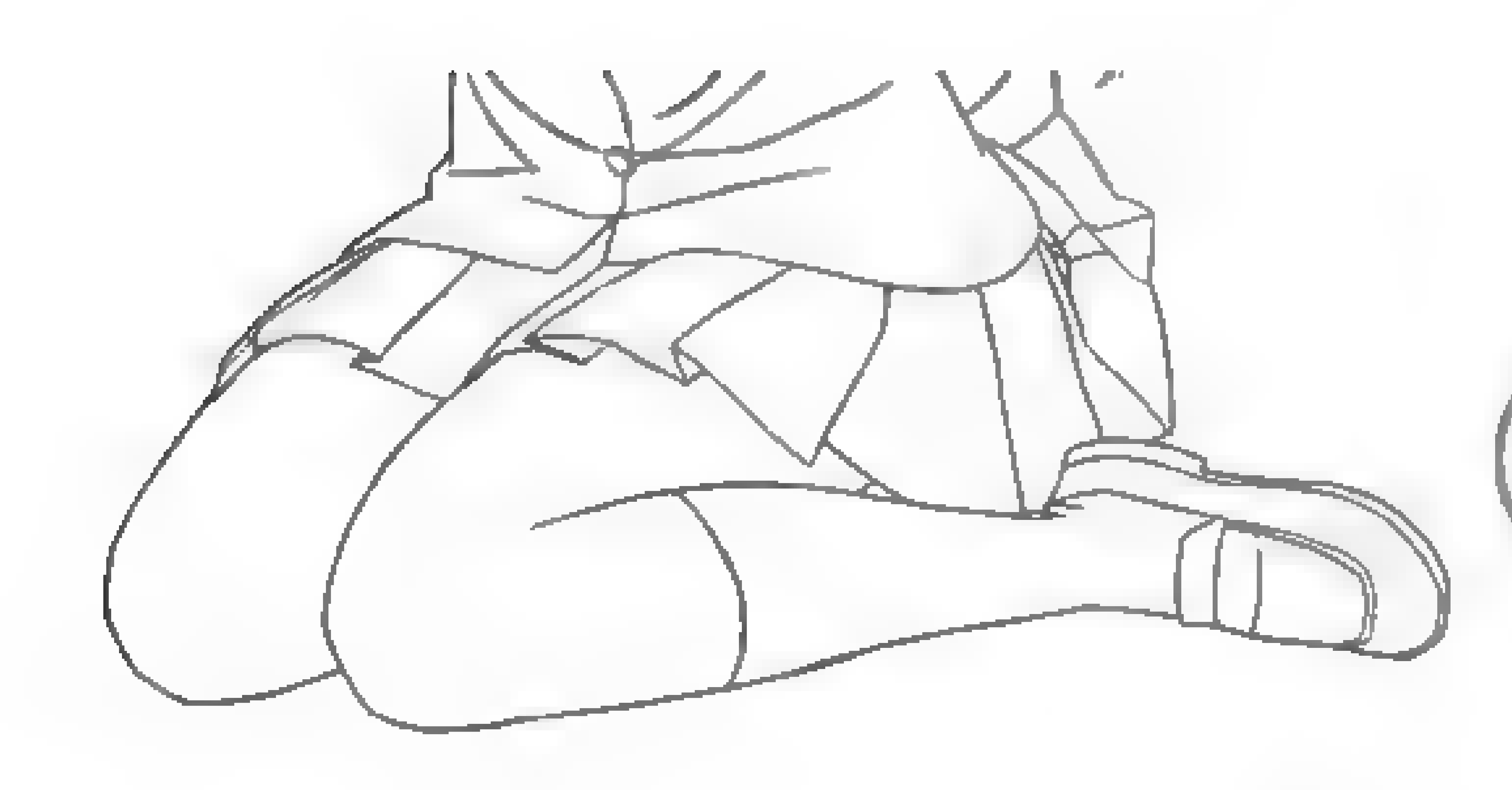
5 在草图的基础上将人物的头部和上半身绘制出来，注意手整理头发的动作，绘制头发时线条要流畅。



6 给人物的头发和衣服添加阴影，头发的阴影要根据每缕头发的形态来绘制，衣服的阴影要根据褶皱来画。

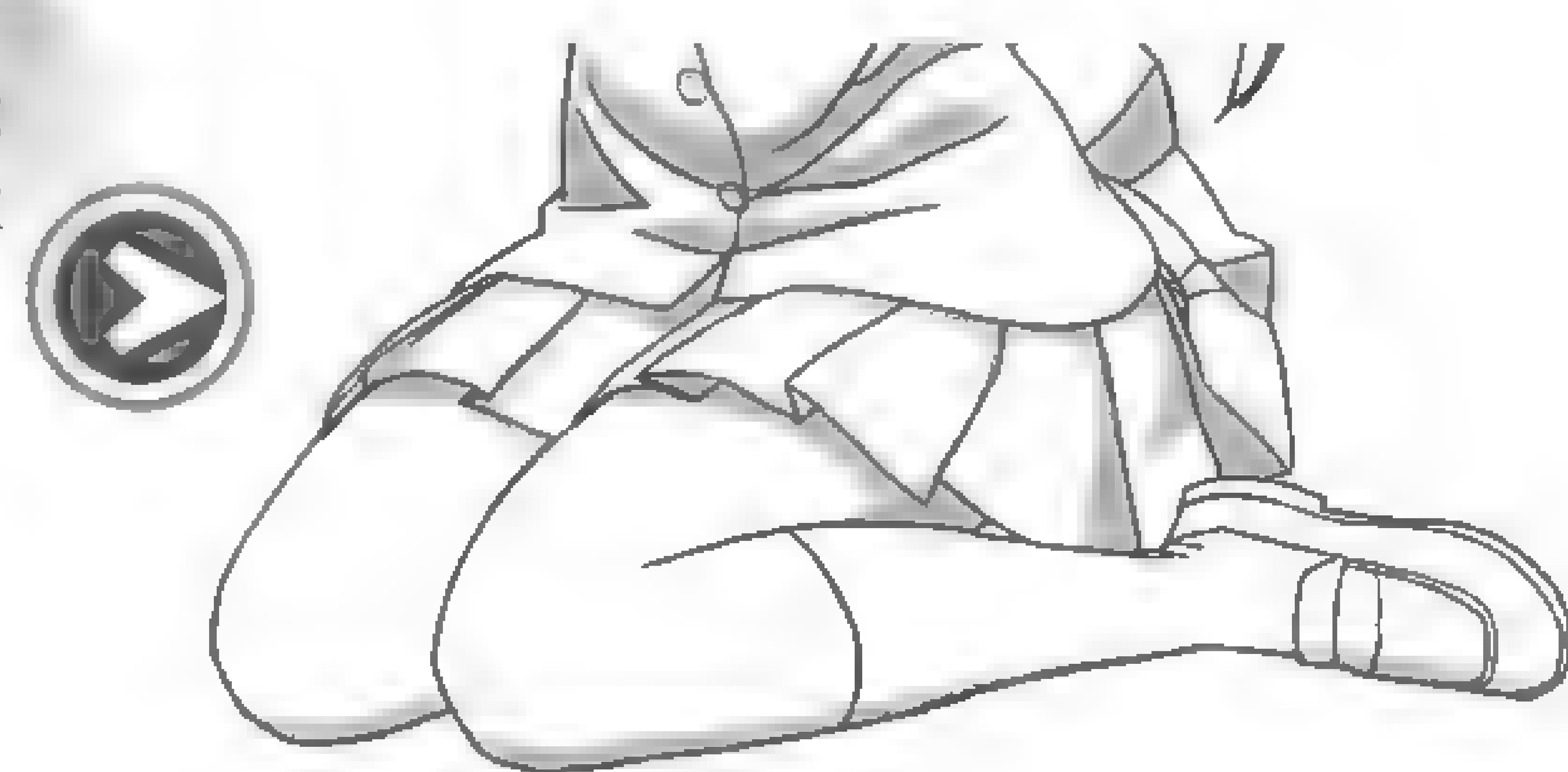






7 将人物的下半身用线条勾勒出来，注意线条尽量一气呵成，不要运用凌乱的碎笔去接线条。

8 添加下半身的阴影，因为人物是跪坐在地面上，阴影只集中在被裙摆遮挡住的部分。



9 整理画面，最终效果图完成。少女猫一般的打扮，神情楚楚可怜，尽显少女的柔弱，让人不觉的升起怜爱之情。



人物的眼睛很大，“横线”可以用于人物眼睛的下方，这样容易把握住人物五官的位置。

裙摆和腿的关系是在画女性时非常需要注意的，用阴影来区分两者之间的关系。

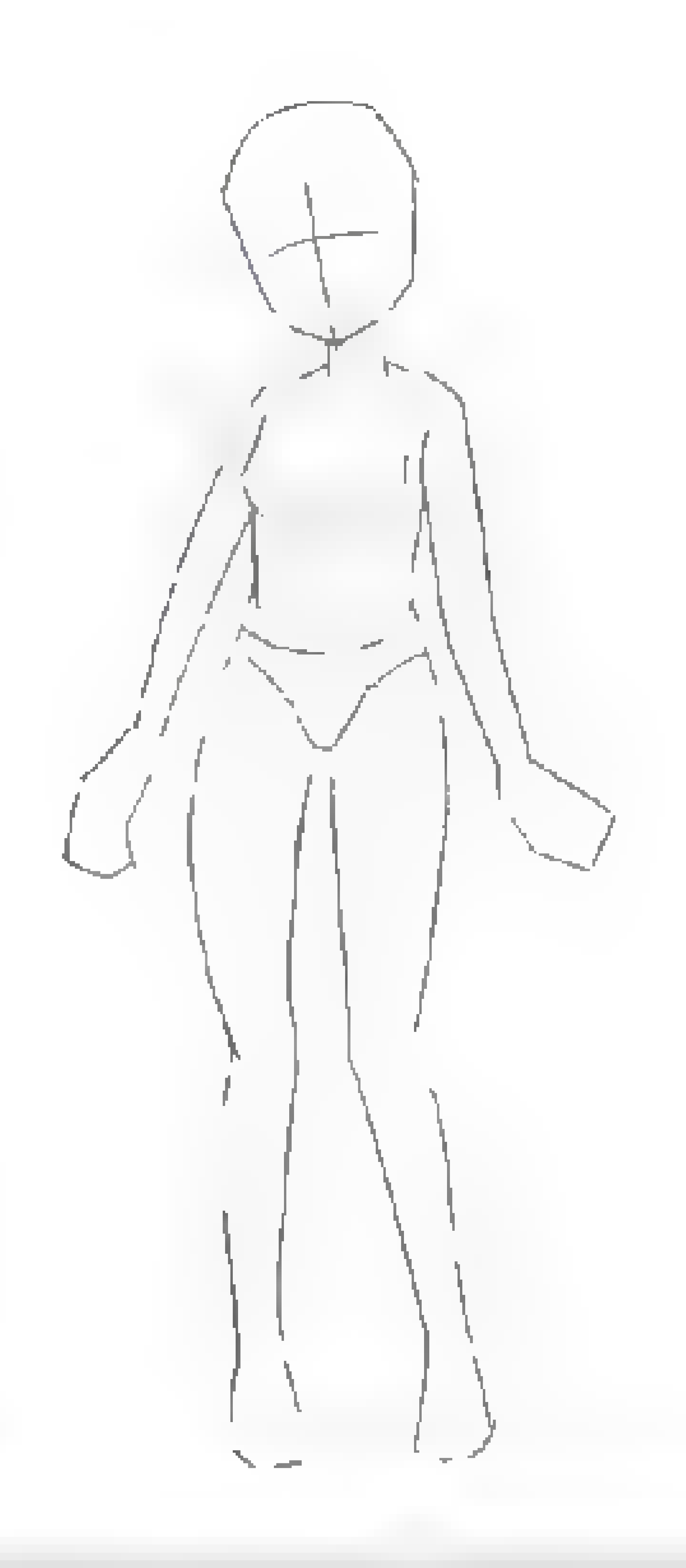
8.1.4　实战——文静的少女

文静的少女站姿非常的俏丽，绘制这个案例的难点就在于腰部与下半身之间的运动关系，现在跟随着步骤一步步来绘制出这个少女的形象。

绘制草图



1　用线条勾勒出人物站立的姿势动态，头部是微微左偏的。



2　勾勒出人物的形体结构，注意人物的动作变化，找准人物的透视关系。



3　绘制出人物的衣服外形和头发，勾勒出人物的五官以及手部结构。



4　细化人物的头发和衣服，根据人物的动态绘制出衣服褶皱。

整理画面





5 绘制出人物的头发、五官和上半身，少女的眼睛很大，一定要刻画好。

6 绘制头部以及阴影，适当的阴影会增强画面的立体感，使头发更加有层次感。

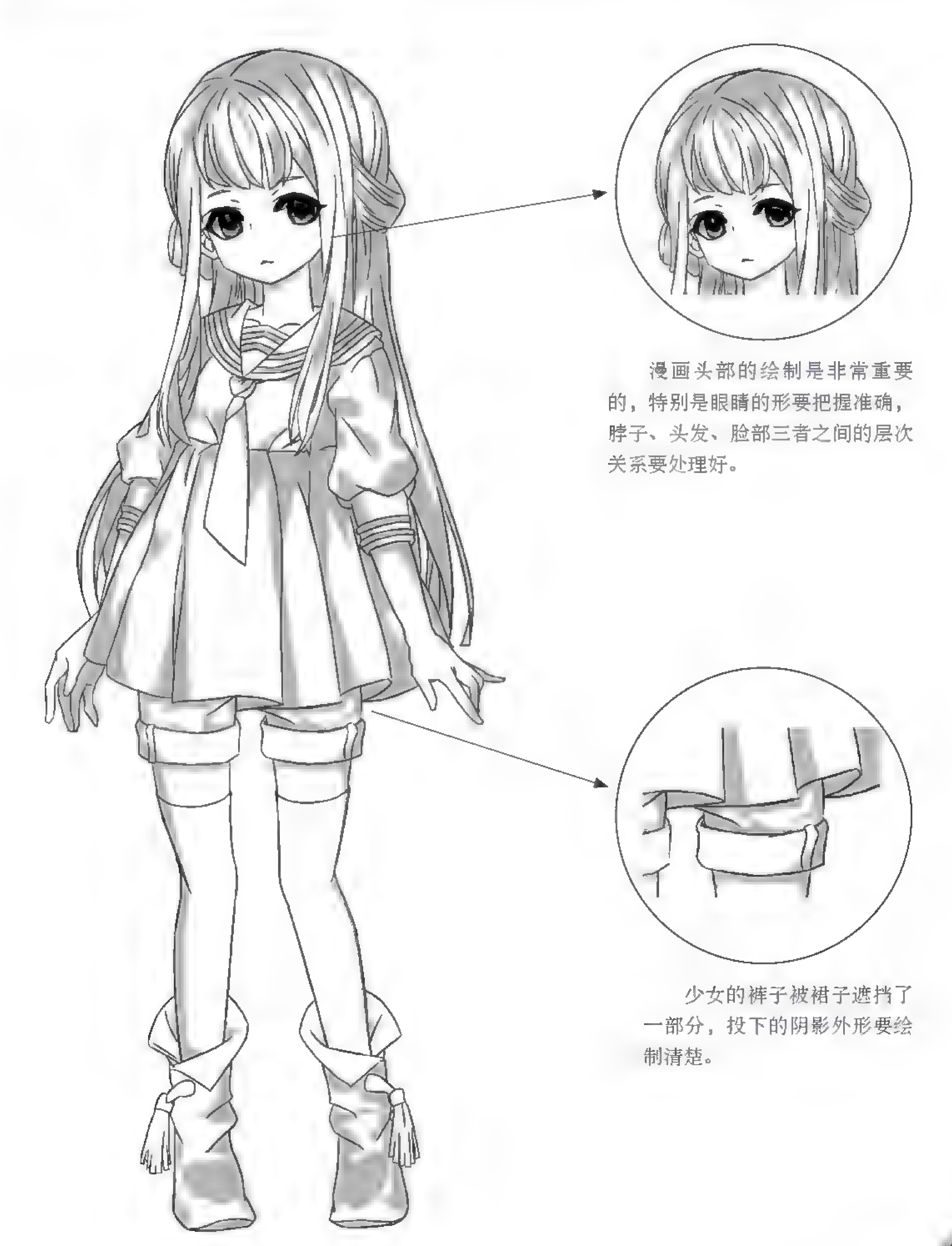




7 将人物的下半身用线条勾勒出来，注意线条的转折，每根线的转折都代表着体积面的转折。

8 添加下半身阴影，要注意阴影是始终跟随着结构走的，绘制阴影的时候不要胡乱涂抹。

9 整理画面，最终效果图完成，少女文静的站立着，好奇而又充满迷茫的眼神。画这个例子要注意少女的站姿，处理好腰部与下身之间的动态关系。



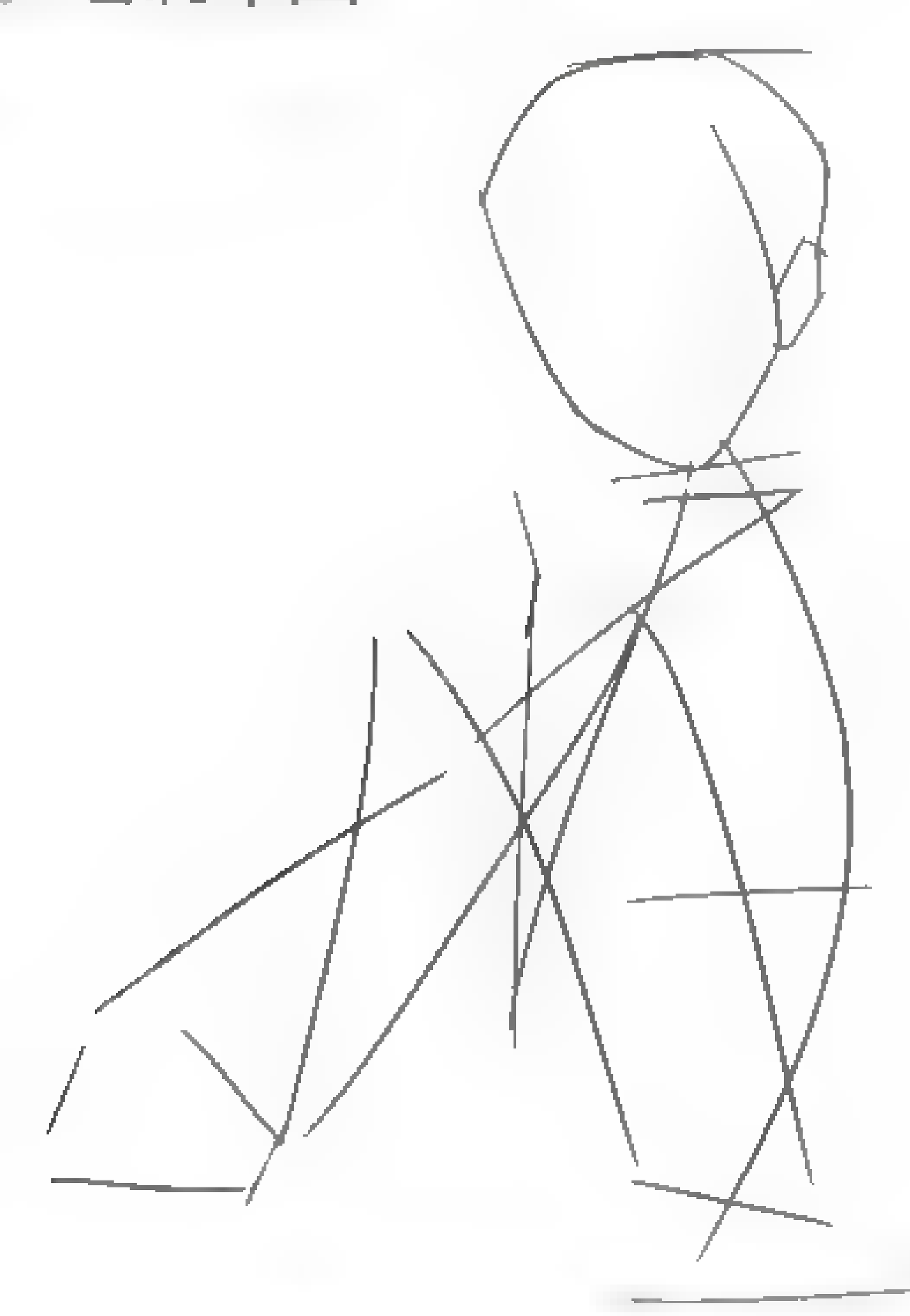
漫画头部的绘制是非常重要的，特别是眼睛的形要把握准确，脖子、头发、脸部三者之间的层次关系要处理好。

少女的裤子被裙子遮挡了一部分，投下的阴影外形要绘制清楚。

8.1.5 实战——凝视的少女

坐着的少女一般都非常的安静，而这个大胆坐着的少女却给人带来了一种新奇感，静中有动的画面有着一种冲突的感觉，而这种冲突感却表现出了少女潜在的活力。

绘制草图



1 用简单的线条大致地勾勒出少女坐着的姿势以及手脚的位置。



2 顺着人物的线稿将人体结构绘制出来，表现出人物的动作。



3 绘制出人物衣服的外形样式，勾勒出人物的五官和头发，绘制出手脚，处理好人物四肢的关系。



4 细化人物的头发手指，根据人物的姿势添加衣服的褶皱，细化衣服和裤子的纹路。

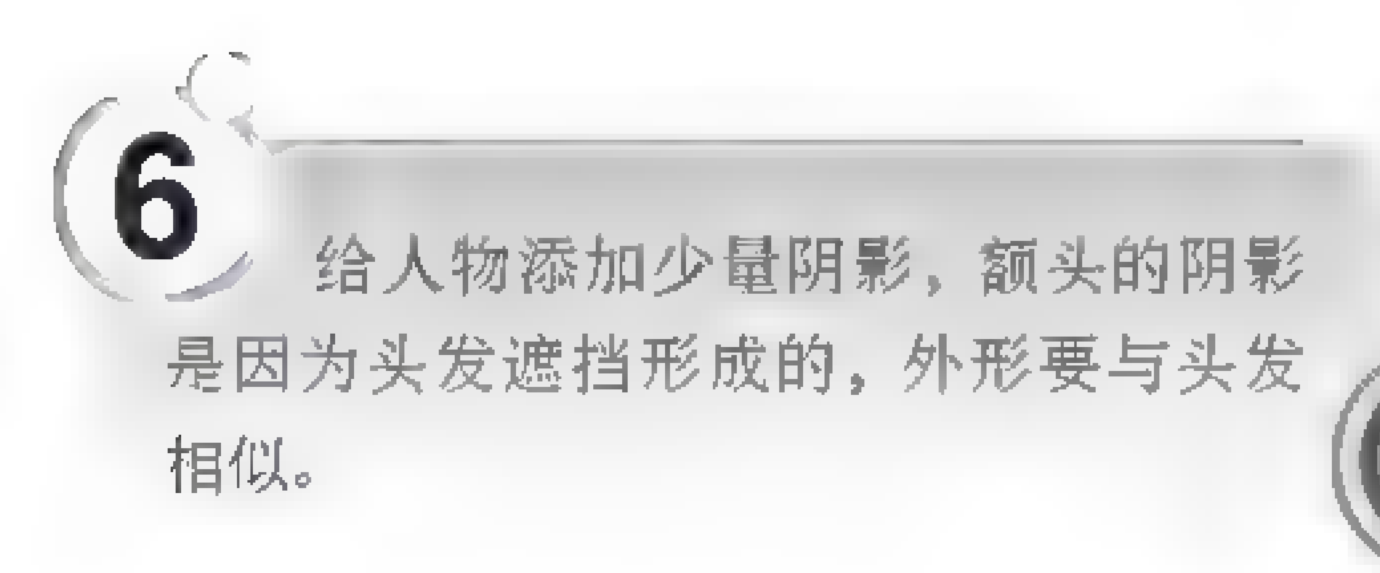
整理画面



5 根据草图绘制人物的头发和上半身，注意头发线条要流畅，每缕头发的走向要明确。



6 给人物添加少量阴影，额头的阴影是因为头发遮挡形成的，外形要与头发相似。





7 画出人物大腿的部分，绘制时要注意人物穿的是泳裤，每条线都要简洁干练。

8 添加下半身的阴影，使人物立体感增强，处于同一块阴影之下的部分可以统一绘制。



9 整理画面，最终效果图完成。坐着的少女静中有动，侧头凝视仿佛在注意着什么。

耳朵和眼睛要绘制仔细，可以通过添加头发阴影来突出脸部。

手脚要严格根据人物的结构来绘制，注意两者之间的覆盖关系，不要混乱。

8.2　成熟御姐型

外表、身材和个性成熟的年轻女性被称为御姐型，她们性感、端庄大方、知性，别具一格的漫画性格让她们的魅力深入人心。下面就通过几个例子讲解御姐型女性的造型技法。

8.2.1　实战——端庄的女人

玲珑有致的身材，亭亭玉立的身姿，加上透明轻盈的眼镜，一名有着知性美感的御姐出现在人的眼前。这个例子的难点就在于如何准确地把握人物的结构，初学者可以跟随步骤讲解来绘制出这个美丽的御姐。

绘制草图



1　将人物的动作线稿绘制出来，确定人物的大概姿势。

2　勾勒出人物的姿态，细心地画出人物的轮廓。

3　绘制出人物的头发，勾勒出五官和衣服外形。

4　细化人物衣服的褶皱，注意线与线之间的关系。



整理画面





5 用流畅的线条将人物的头部绘制出来，漫画人物的头发是分成一束一束的，线条不要混乱。

6 给头部添加阴影，注意阴影的边缘要平滑，阴影的表现位置要正确，增强画面感和立体感。

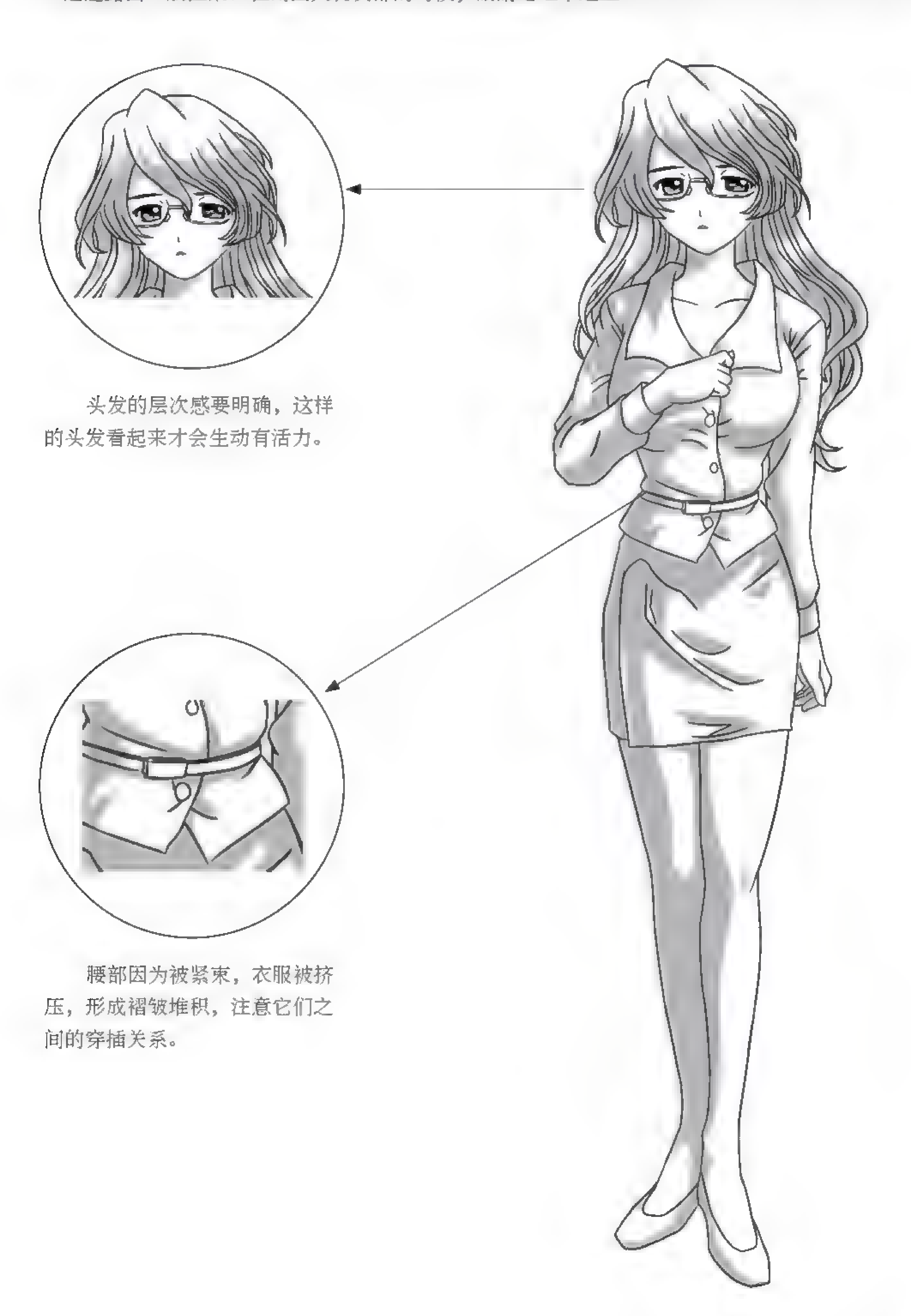




7 将人物的下半身绘制出来，人物的裙子褶皱转折明显，大致绘制出来。

8 添加阴影，阴影要根据人物的线稿来绘制。

9 整理画面，最终效果图完成。知性美丽的御姐带着一丝神秘的气息，在动人的外表下，眼神中还透露出一股温柔。在刻画人物头部的时候，眼睛是重中之重。



头发的层次感要明确，这样的头发看起来才会生动有活力。

腰部因为被紧束，衣服被挤压，形成褶皱堆积，注意它们之间的穿插关系。

8.2.2 实战——性感的女人

坐着的御姐给人端庄的感觉，丰满的身体，松散慵懒的坐姿让她就像雨露中的花朵，安静中带给人美丽的感受。

绘制草图



1 用简单的线条勾勒出人物坐着的姿态，头部朝向要绘制清楚。

2 顺着人物的线稿将人物形体绘制出来，表现出人物的动作。





3 绘制人物的外形，勾勒出人物的五官、头发和衣服外形。

4 细化人物的头发、衣服，给人物的衣物鞋子添加纹样，细化结构。

整理画面



5 根据草图来绘制人物的头发及上半身，注意头发线条要流畅，每绺头发都要不一样。



6 给人物添加少量阴影，注意头发之间的穿插关系，绘制阴影的时候要根据头发的走向来确定。

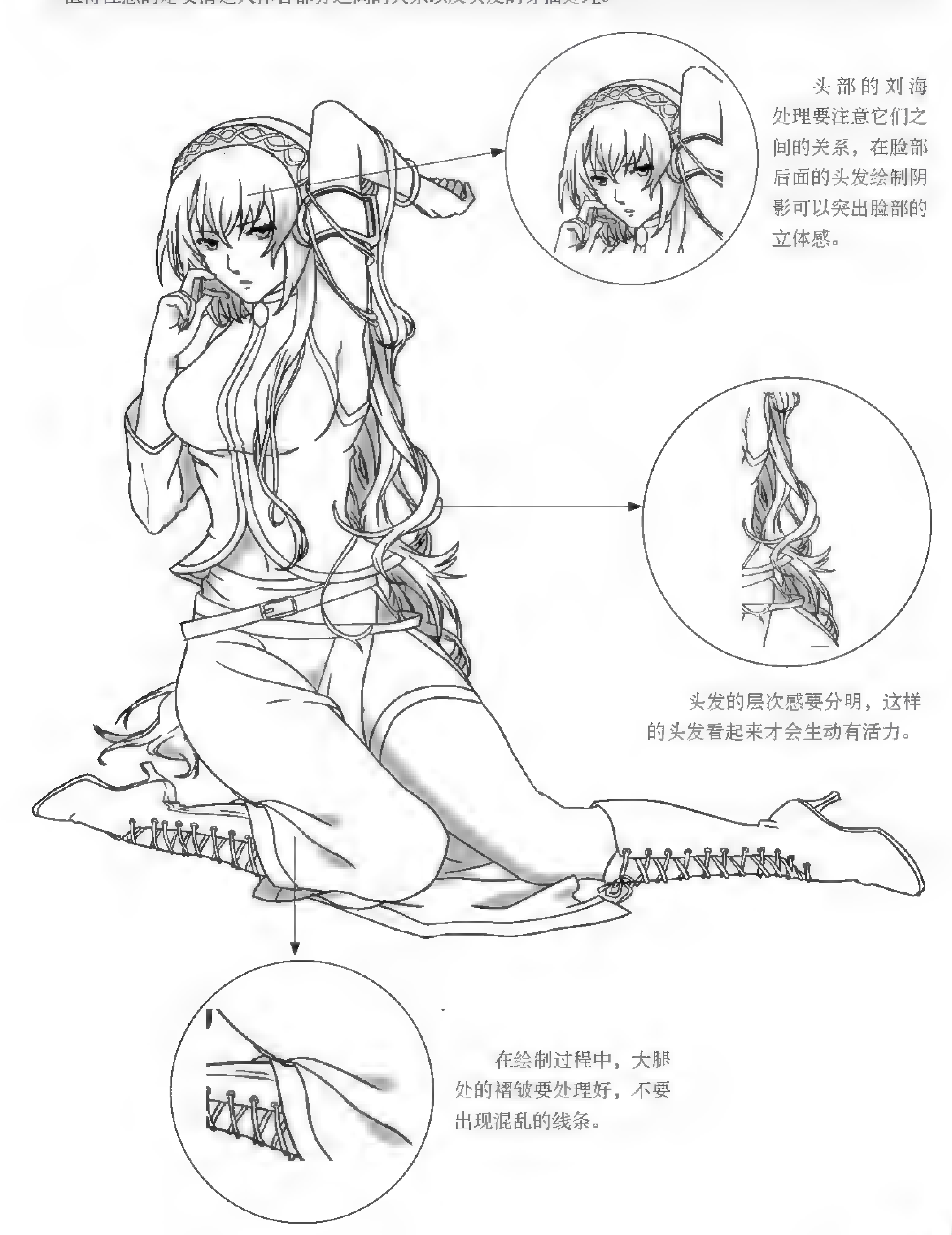
7 画出人物头发、腿部及鞋子的部分，绘制时要注意线条的顺畅，每条线都要简洁、干练。



8 添加下半身的阴影，使画面感和立体感增强，绘制的阴影形态要不一样，画面才会更加自然。



9 整理画面，最终效果图完成。这名坐着的女子安静、知性，给人感觉非常有魅力。绘制这个例子值得注意的是要清楚人体各部分之间的关系以及头发的穿插处理。



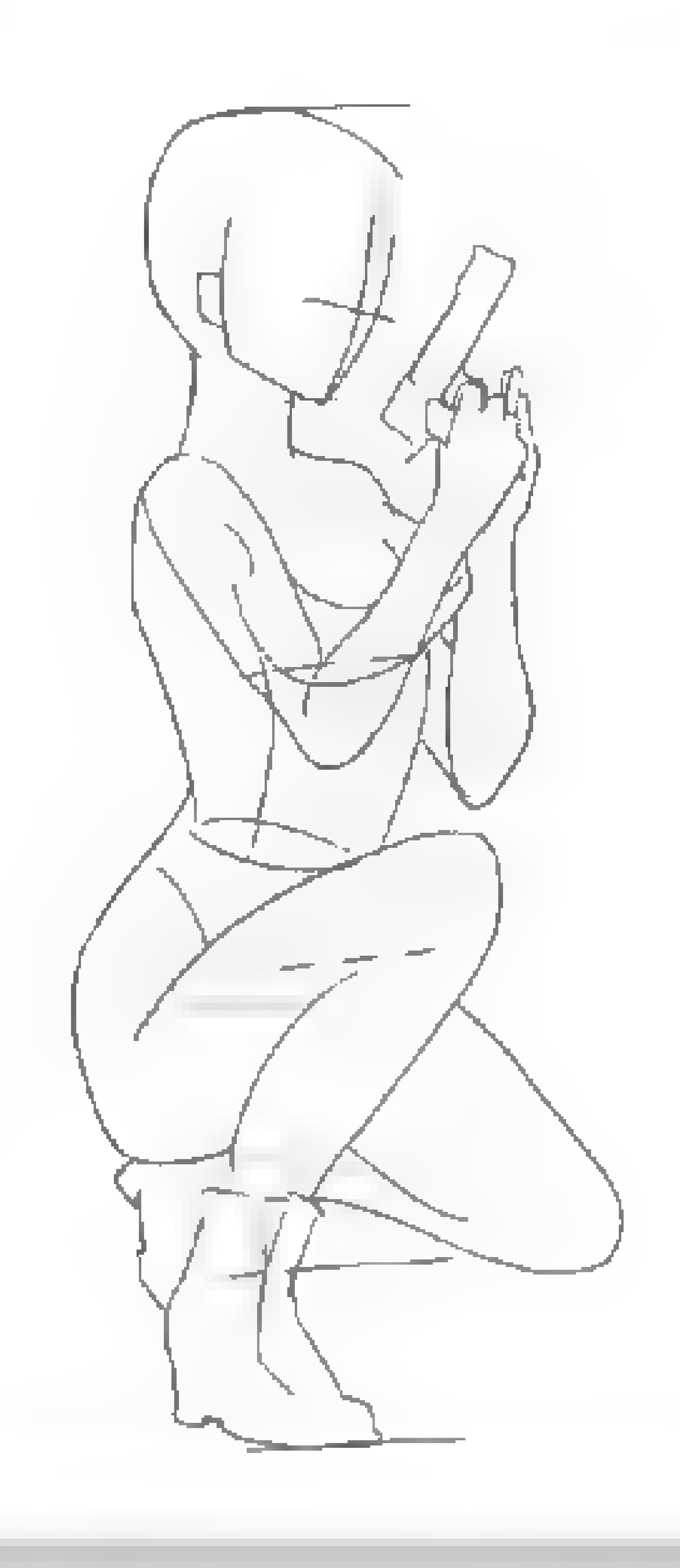
8.2.3 实战——大方的女人

枪，给人一种直观的侵略性，而当枪出现在代表柔顺的女人的手中时，总会给人一种违和感，这种违和感给人带来一种别开生面的美丽感受。

绘制草图



1 用线条将人物的大概身姿勾勒出来，面部的朝向要明确。



2 将人物的身体勾勒出来，处理好每个部分的结构。



3 给人物添加头发和衣服，勾勒出人物的五官，注意头发之间的关系。

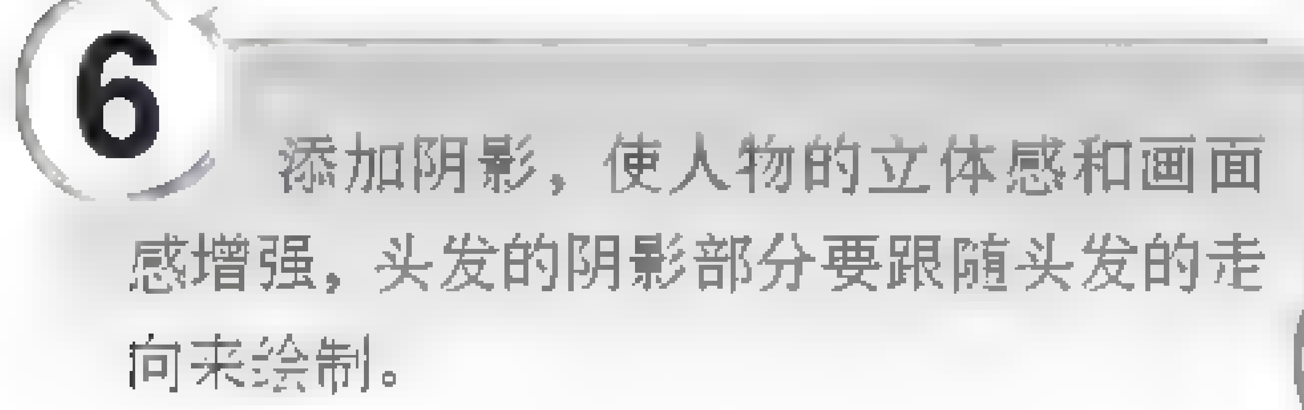


4 细化人物的造型，给衣服和鞋子添加褶皱，鞋带也要绘制出来。

整理画面



5 在草图的基础上绘制出人物的头部和上半身，漫画人物的眼睛一定要刻画仔细。



6 添加阴影，使人物的立体感和画面感增强，头发的阴影部分要跟随头发的走向来绘制。







7 绘制出人物的下半身，绘制时线条要流畅，大腿的线条要简洁、干练。

8 绘制下半身的阴影，左腿有一部分被身体给挡着，处于阴影部分，可以不用刻画那么仔细，虚化结构。





9 整理画面，最终效果图完成。这是一个持枪的女子，凝视的眼神，邪魅勾起的嘴角给人一种妖魅的邪气。绘制这个例子时要注意臀胯的关系，初学者往往会忽视臀胯的结构。



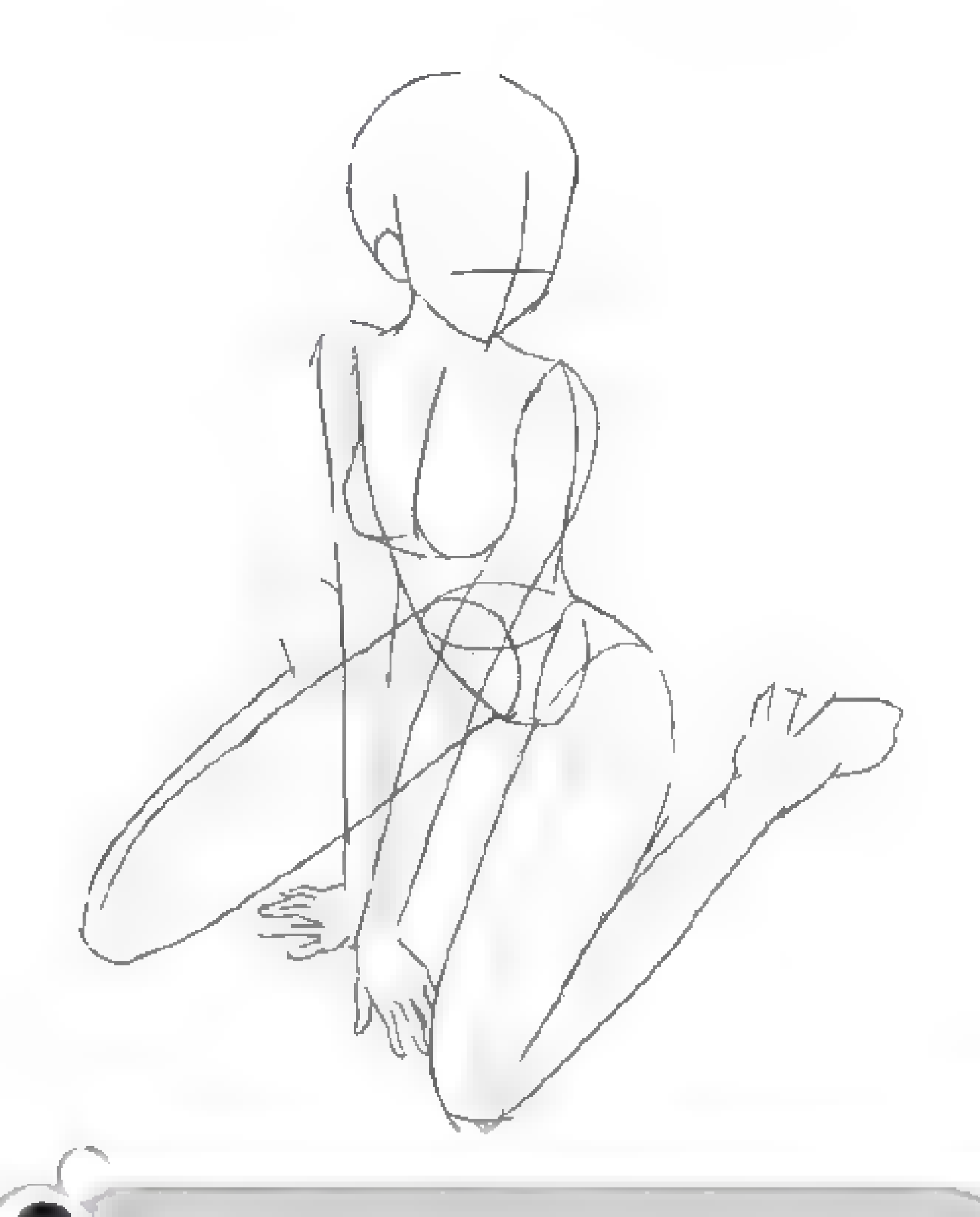
8.2.4　实战——高傲的女人

飞扬的头发，华丽的公主裙，冷酷的眼神，这个跪坐的女人给人的感觉高傲、自我，仿佛女王般的冷傲让她有一种独特的气质。

绘制草图



1 用线条勾勒出人物大概动作的线稿，确定人物身体大致的动态姿势。



2 在线稿的基础上绘制出人物的身体，大致表现出手部和脚的结构。



3 在人体的基础上为人物添加头发、服装样式。

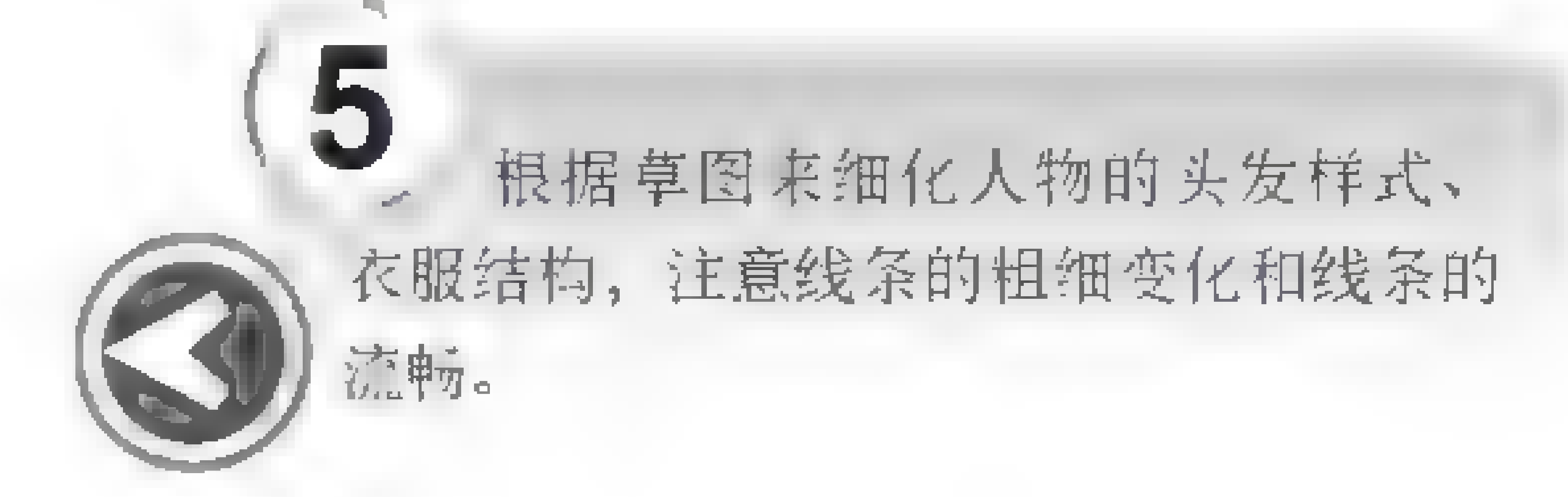


4 细化人物的头发、衣服，给衣服添加褶皱和纹样，丰富整个画面。



整理画面



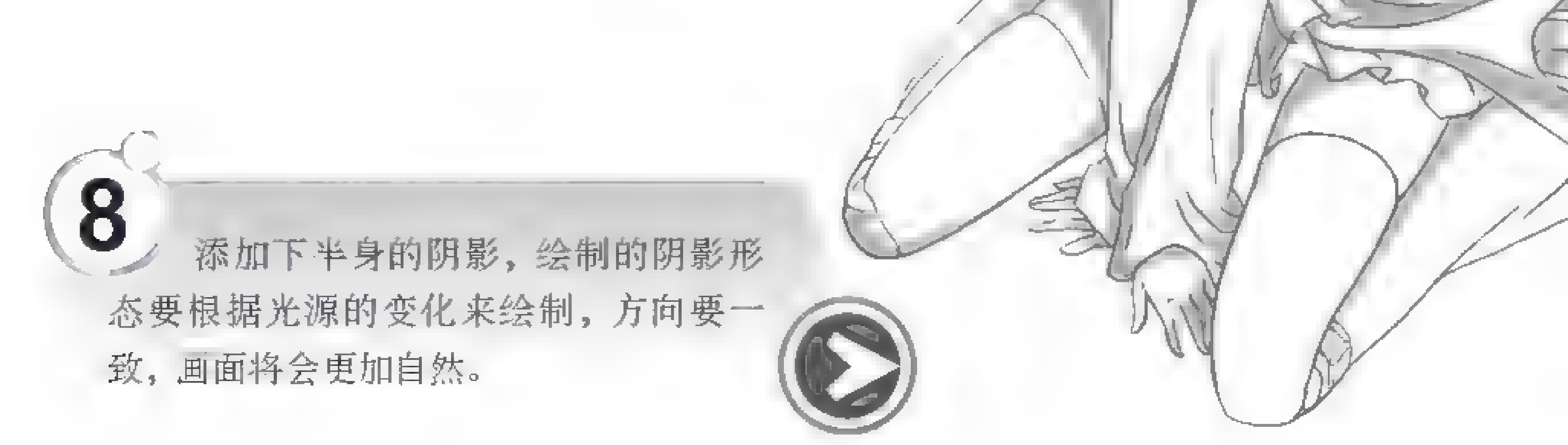


5 根据草图来细化人物的头发样式、衣服结构，注意线条的粗细变化和线条的流畅。

6 给人物添加阴影，增强画面感和立体感，阴影要跟随人物或者衣服的结构走，同处于阴影处可以统一上色。

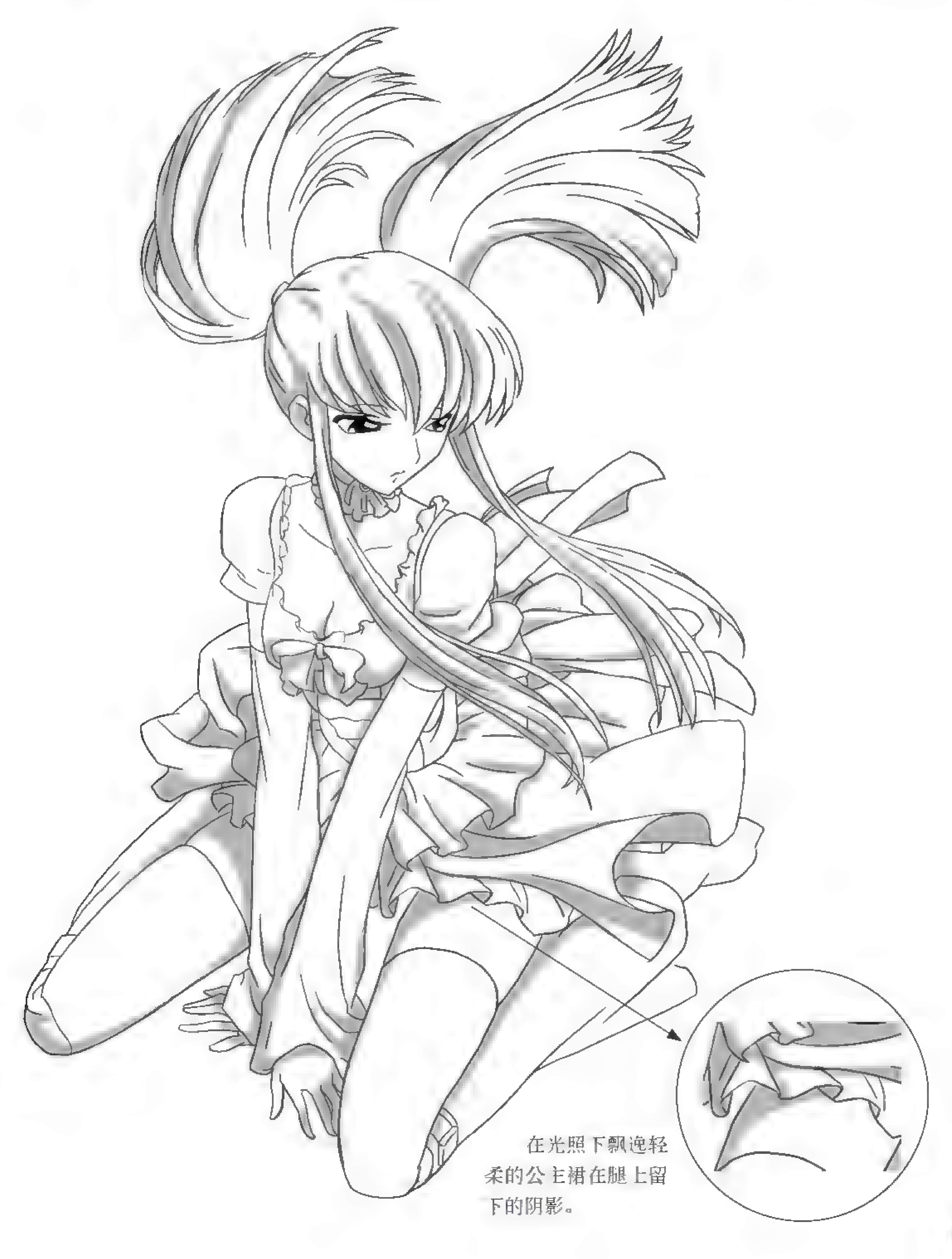


7 绘制出人物的下半身裙摆、腿部长袜的纹样，每条线都要有意义，下笔要果断。



8 添加下半身的阴影，绘制的阴影形态要根据光源的变化来绘制，方向要一致，画面将会更加自然。

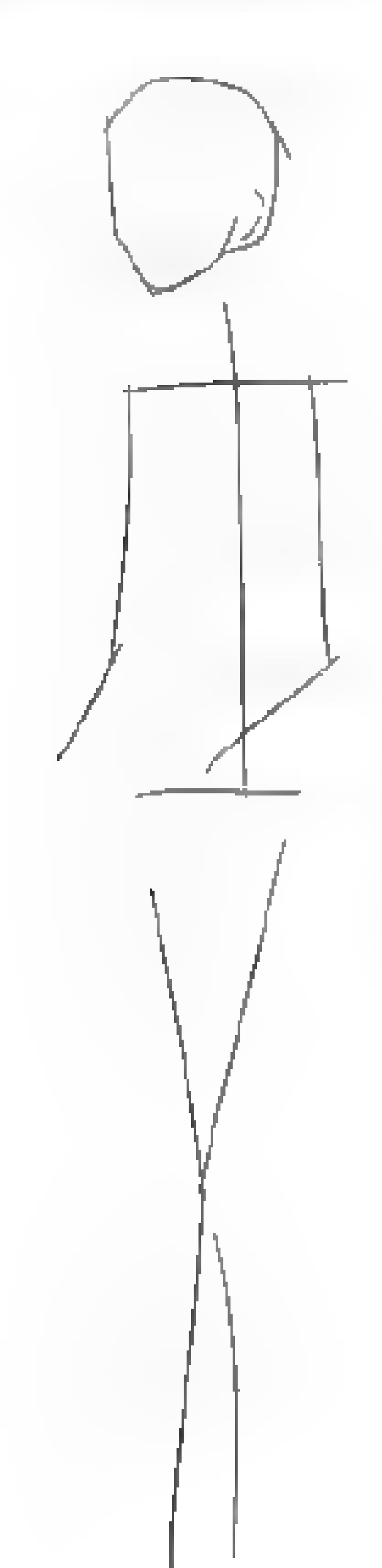
9 整理画面，最终效果图完成。跪坐的女人傲气十足，值得注意的是衣服之间的褶皱要处理好，穿插关系明确，不要出现混乱的线条。



8.2.5 实战——知性的女人

温柔的眼神、轻柔的长袍、平底的鞋子，这名女性给人一种知性的美，一种朴实的内在修养在画面中充分地展现了出来。

绘制草图



1 用线条勾勒出人体的结构图，以确定人物的头身比例。



2 绘制出人体的轮廓，把握好人体各部分之间的透视关系。



3 给人物添加衣服、头发，勾勒出人物的五官。



4 细化人物，处理好人物衣服的褶皱变化。

整理画面





5 在草图的基础上将人物的头部和上半身衣服绘制出来，注意线条要流畅、有粗细变化。

6 绘制头部上半身的阴影，使人物的立体感和画面感增强，注意头发的阴影绘制要有层次感。





7 绘制出人物下半身的部分，衣服、裙子、腿部三者层次分明，关系明确，不要出现混乱的交叉线条。

8 添加下半身的阴影，根据褶皱的动向绘制出不同形状的阴影，这样人物显得更加真实。

9 整理画面，最终效果图完成。这是一个知性的中年女性，一种宁静的温柔给人的印象深刻。画这个例子的时候值得注意的是隐藏在衣服之下腰胯与腿部的衔接要准确，不要出现结构移位。



注意头发的绘制，线条要流畅，每缕头发之间要有层次感。

手肘处衣服褶皱比较复杂，要注意仔细处理，理清褶皱的穿插关系，不要混乱。



第9章

男性角色造型技法



漫画中不同造型的男性角色都有着非常吸引人的地方，他们潇洒不羁、特立独行的性格让人印象深刻，漫画中为了直观的表现角色的性格，服装有很重要的作用，本章介绍了服装的样式，主要分成现代都市与异界魔幻两大类，列举了10个例子为初学者讲解漫画男性角色的造型技法。不管是现代都市类还是异界魔幻类，男性角色的造型技法都是相似的，跟随步骤练习，初学者可以快速掌握男性角色的绘制方法。

9.1 现代都市男性

漫画中都市男性的服饰多种多样，为了让这些男性角色深入人心，他们的服装都是非常常见的。

9.1.1 实战——穿休闲服的都市男性

这位穿着休闲服席地而坐的男性，性格非常的慵懒，那微微斜视的眼神仿佛是告诫着众人，他需要片刻的安宁，不想被众人打扰。绘制这个例子时人物的神态要充分表现出来。

绘制草图



1 用轻松的线条大致地勾勒出人物的动作，不要拘束。



2 将人体轮廓绘制出来，确定人物的动态，绘制时要把握好人物的关节。



3 在轮廓线的基础上，绘制出人物的头发、五官，并且为人物添加衣服。



4 跟随人物的结构为服饰添加褶皱和纹样，丰富人物的形象。

整理画面



5 绘制人物的上半身，注意调整一些细节，不要出现凌乱的线条，注意刻画人物的五官，结构要到位。



6 绘制人物的头发和衣服的阴影，头发的阴影要根据每缕头发的形态来绘制，衣服的阴影要根据褶皱来绘制。



7 将人物的下半身用线条勾勒出来，注意线条的流畅性以及粗细变化，裤子的褶皱要跟随结构绘制。

8 绘制下半身的阴影，光线从人物的正面而来，在褶皱部分添加少量的阴影即可。



9 整理画面，最终效果图完成。这是一个席地而坐穿着休闲服的慵懒少年，在忙碌之余，悠然的席地而坐，也是一种心灵的洗涤。



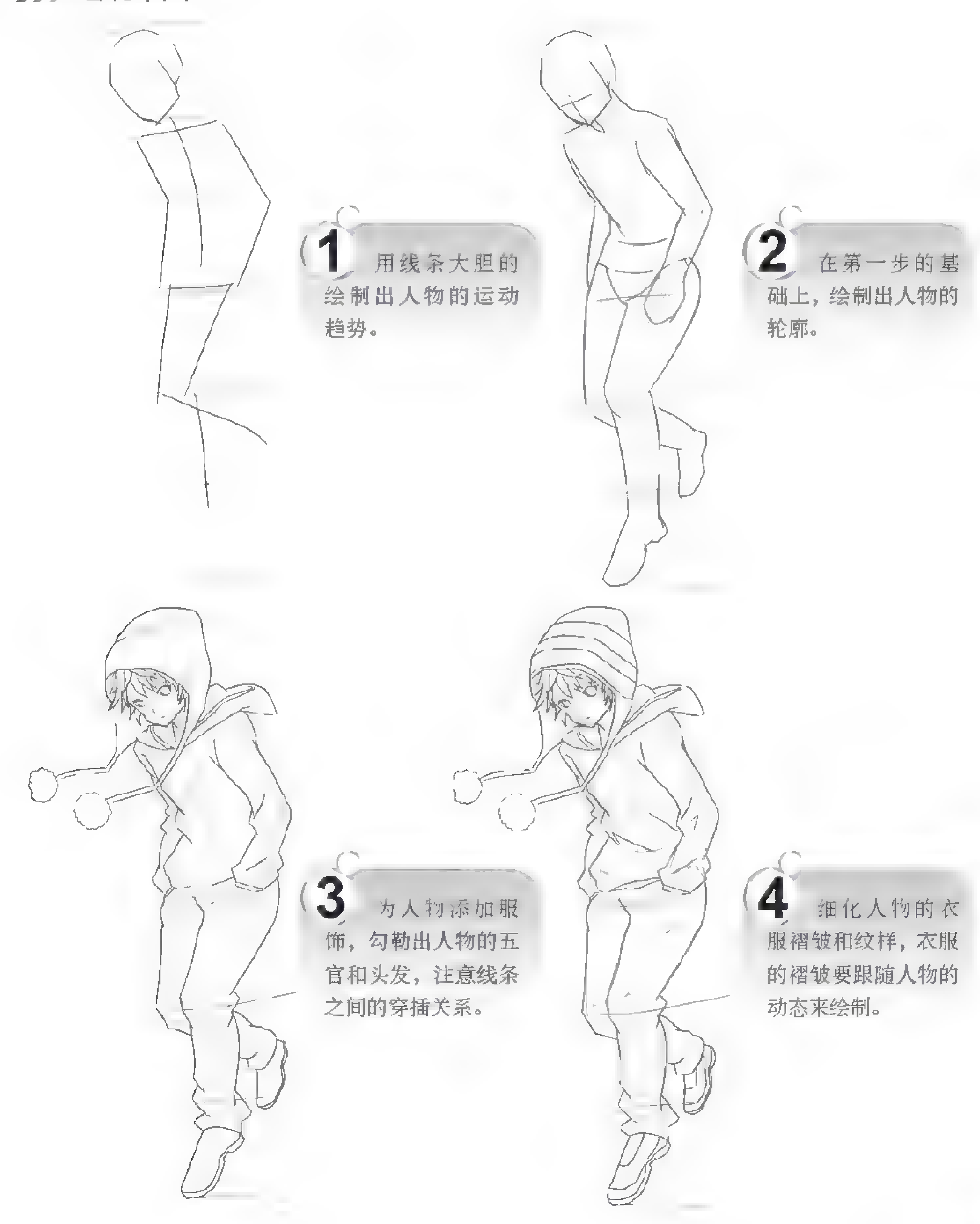
衬衣的材质是有一定质感的，卷起的衣袖可以用直线条来绘制，同时也要注意腋窝处线条的走向。

鞋带的绘制比较复杂，初学者很容易把线条弄得凌乱，需要一定的耐心，必须要搞清楚鞋带的前后关系。

9.1.2　实战——穿卫衣的都市男性

卫衣这类服饰在都市少年当中非常的常见，这类少年都有着敏感的内心，这个穿着卫衣的少年双手插兜，低垂着头慢慢地走着，眼神中透露出一丝忧郁，绘制这个人物时，走路的运动趋势要把握好。

绘制草图



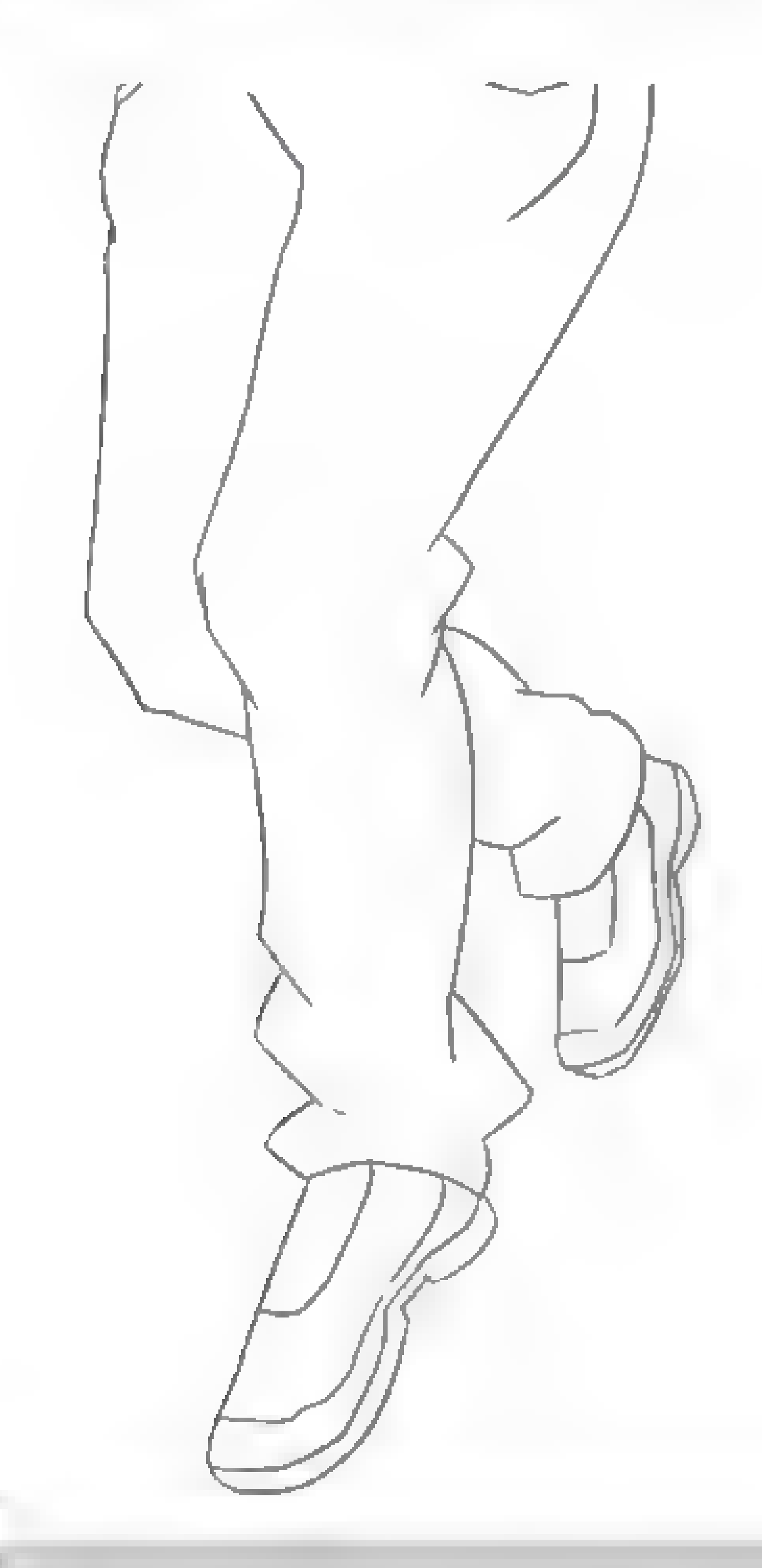
整理画面



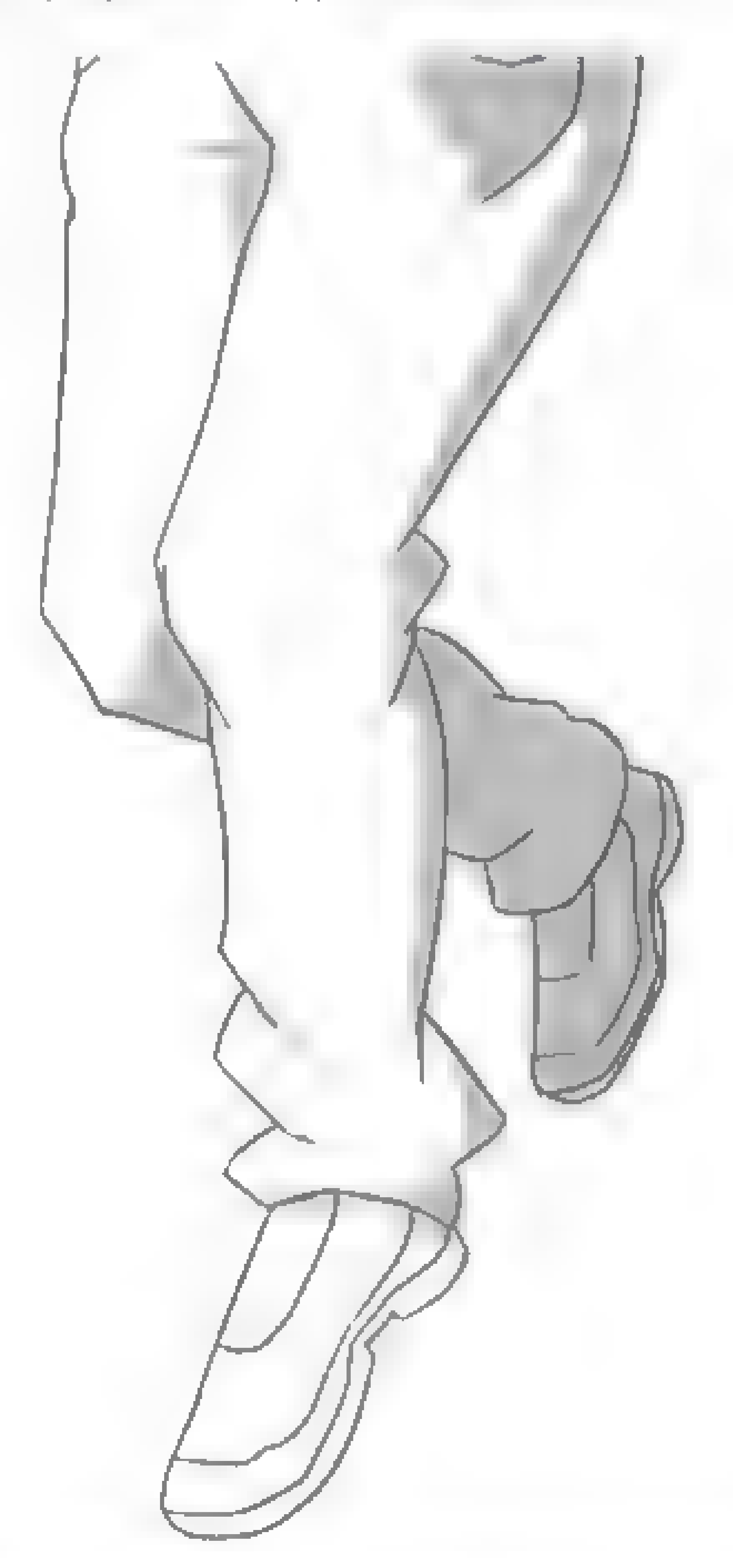
5 绘制人物的上半身，刻画出人物的五官，调整画面，擦除没有必要的线条。



6 绘制上半身的阴影，丰富人物的立体感，光源在人物的侧上方，阴影的绘制就在人物的侧下方被遮挡的位置。



7 擦除下半身的辅助线，调整下半身的线条，注意结构外的线条动向，不要出现不明意义的交叉线条。



8 绘制人物下半身的阴影，使人物的立体感和画面感增强，同时可使人物的层次感更加分明。



9 整理画面，最终效果图完成。这是一个穿着卫衣的忧郁男孩，绘制这个例子的难点就在于人物的动态。

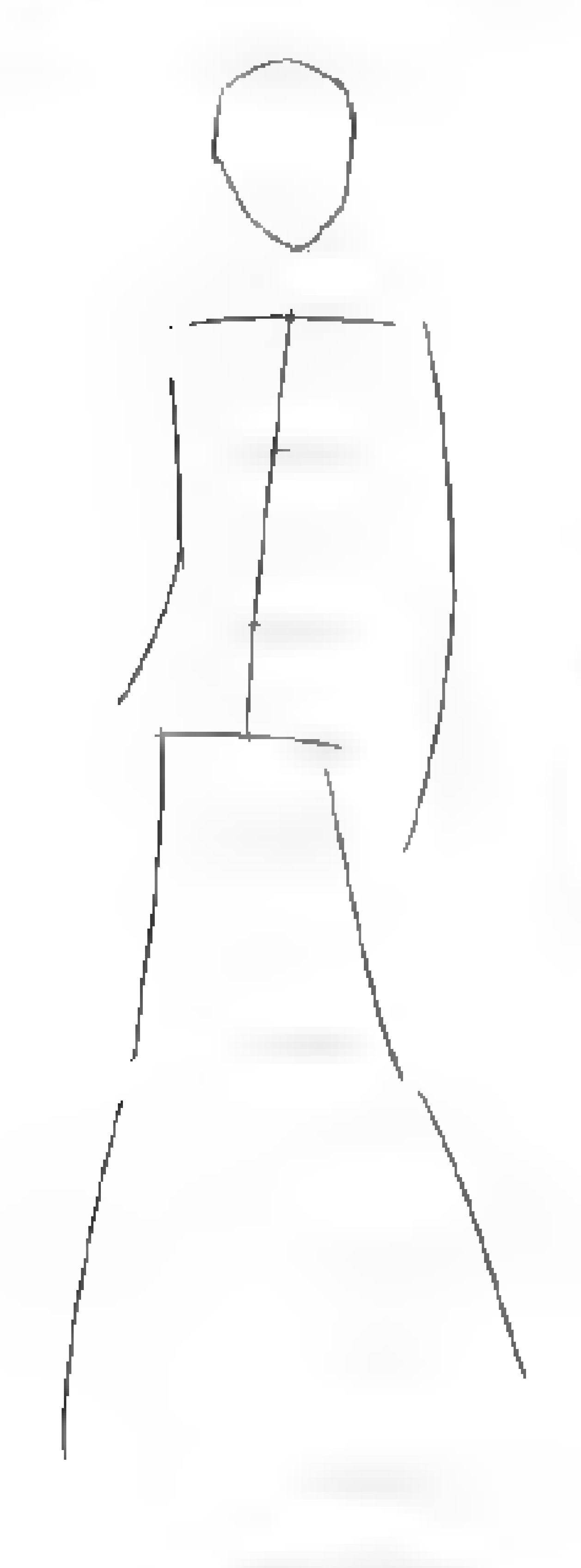
手肘处的衣服褶皱一般都是非常集中的，要注意线条之间的穿插关系。

人物的右脚因为处于阴影处，可以通过大块的阴影让他虚化，表现出两只脚的空间关系。

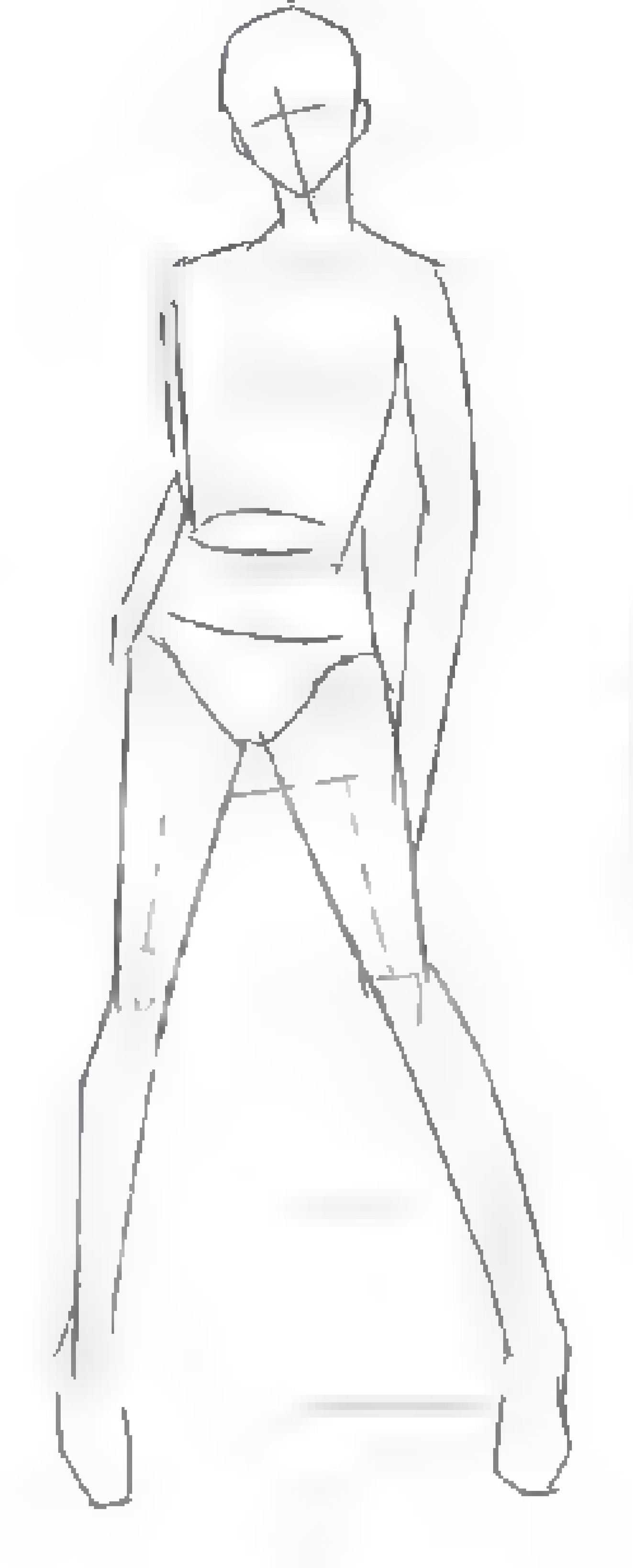
9.1.3 实战——穿牛仔裤的都市男性

都市中的男性总有着一些特立独行的地方，这位就让人有着极为深刻的印象，潜意识里高跟鞋总是跟女性有着不可分离的关系，而把它放在男性身上，却也有着一丝怪异的魅力。

绘制草图



1 用线条勾勒出人物大概的动作，以确定人物在画面中的位置。



2 绘制出人物的身体结构，注意人物的四肢关节影响着人物的动作变化。



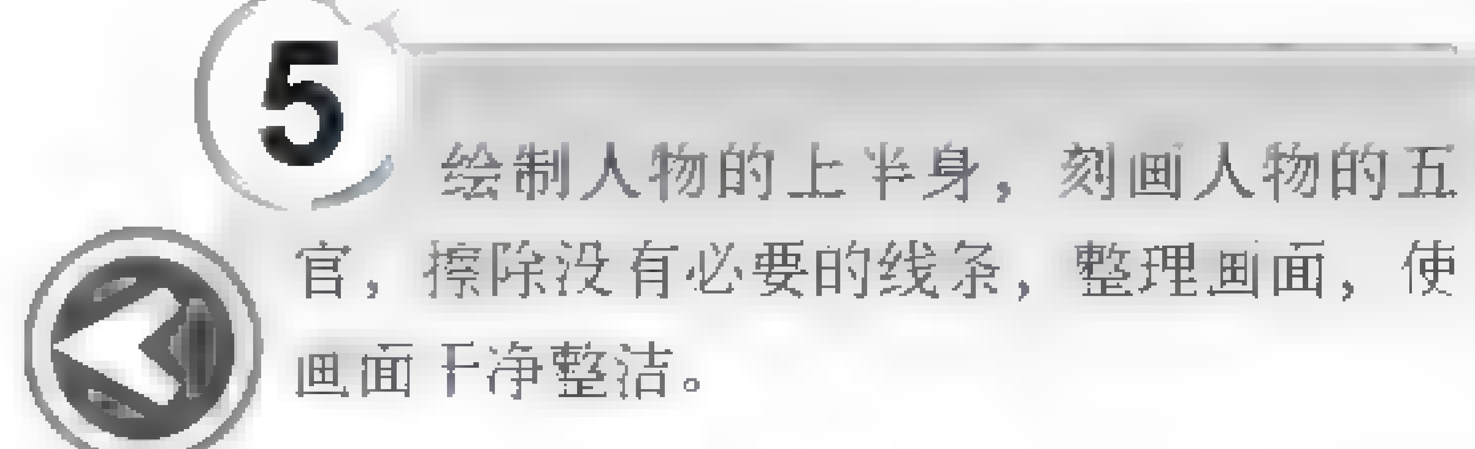
3 为人物添加服饰和头发，勾勒出人物的五官。



4 细化衣服的褶皱和纹样，注意线条的走向要跟随人物的动态。

整理画面





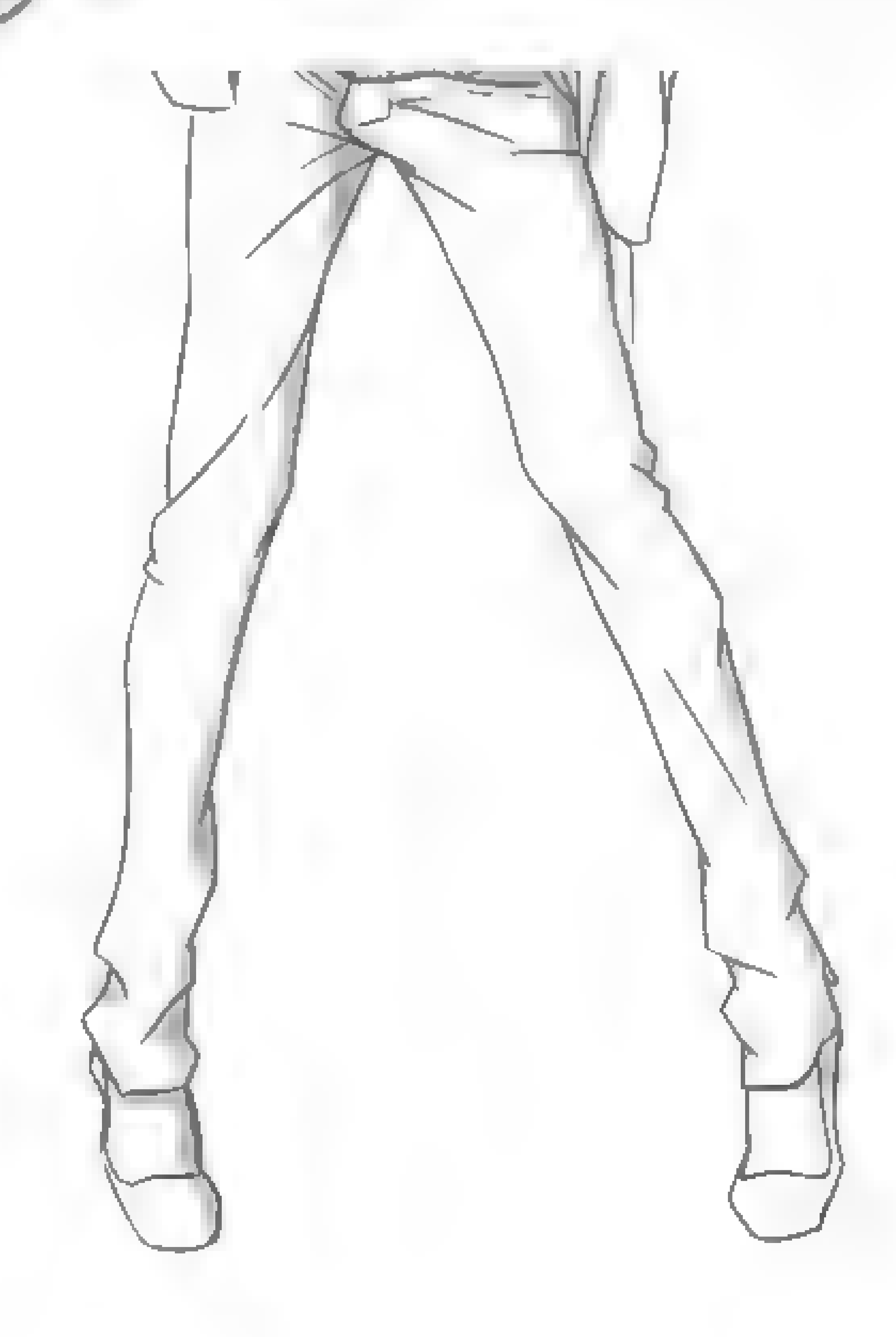
5 绘制人物的上半身，刻画人物的五官，擦除没有必要的线条，整理画面，使画面干净整洁。



6 为人物的上半身添加阴影，注意光源的位置，在人物被遮挡的部分添加少量阴影。

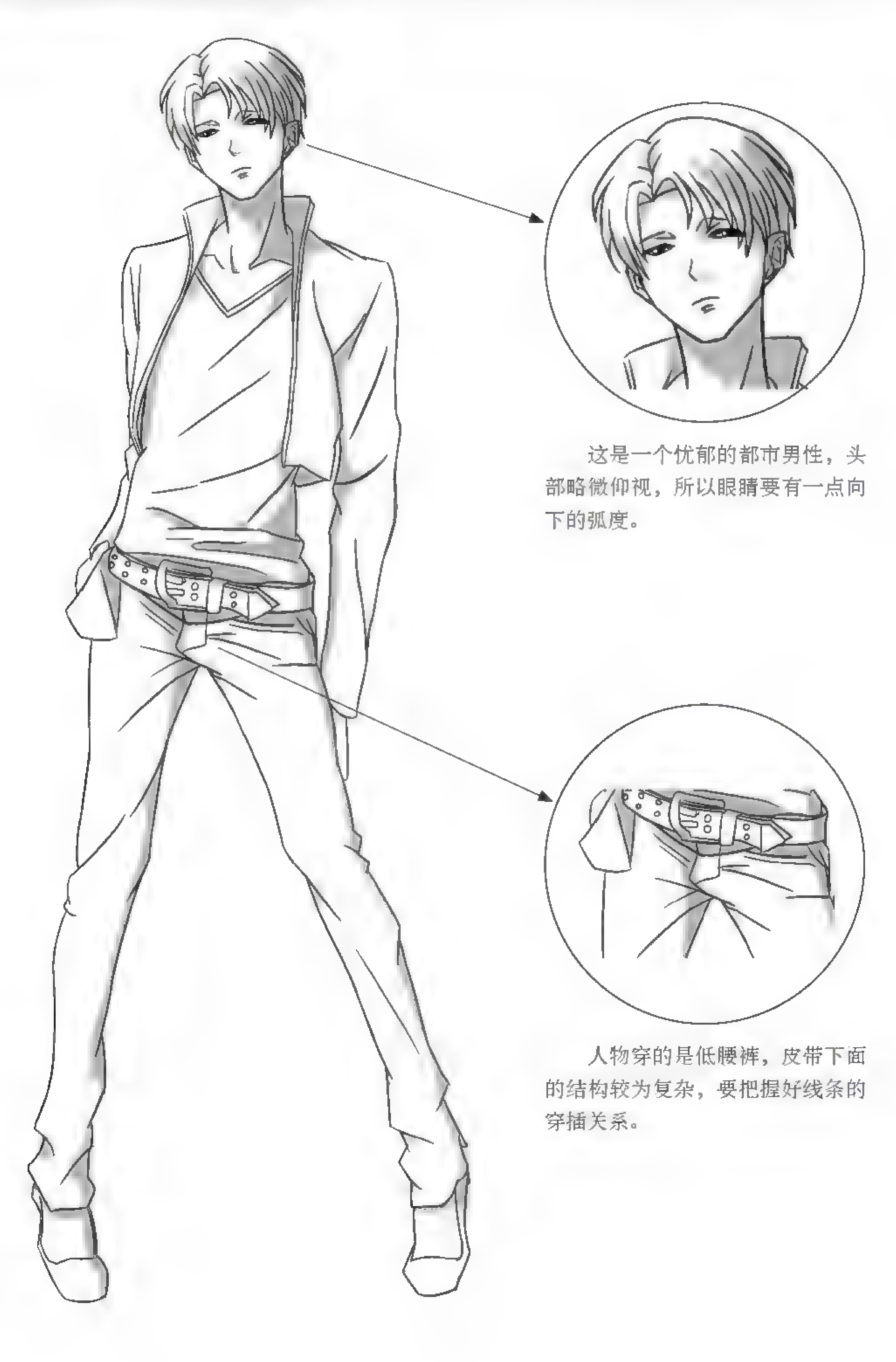


7 整理人物的下半身，注意线条之间的穿插关系，结构要明显，把没有必要的线条擦除。



8 添加下半身的阴影，裤腿的阴影变化要随着人物的动作变化产生的褶皱来绘制。

9 整理画面，最终效果图完成。这是一个穿着高跟鞋的都市男性，忧郁的眼神，不羁的动态，让人感受到了都市男性的内心也是如此的忧郁。



这是一个忧郁的都市男性，头部略微仰视，所以眼睛要有一点向下的弧度。

人物穿的是低腰裤，皮带下面的结构较为复杂，要把握好线条的穿插关系。

9.1.4　实战——戴耳机的都市男孩

这个蹲着的男孩有着冷漠的性格，他脖子上的耳机以及那傲然的眼神表现出了内心深处对于任何事物的淡漠，只喜欢沉静在自己的世界里。

绘制草图



1 用简单的线条大致勾勒出人物的动态，表现出头与身体之间的关系。



2 绘制出人物的轮廓，注意人物结构的位置，处理好结构之间的透视关系。



3 为人物添加头发，勾勒出人物的五官，绘制人物的衣服与鞋子的轮廓。

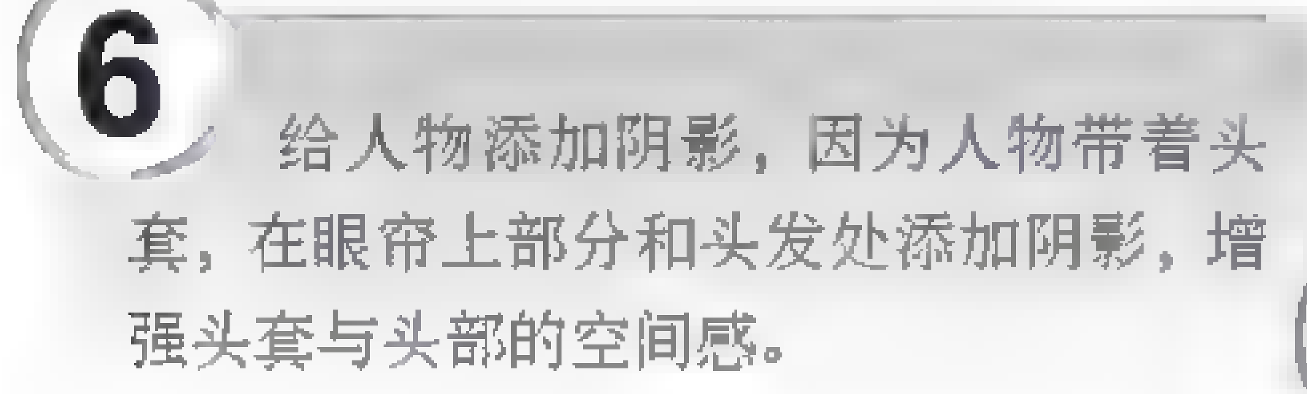


4 细化人物的衣服褶皱，并且为鞋子添加鞋带，使画面初步完善。

整理画面



5 绘制人物的上半身，刻画五官，要把人物的神态表现出来，擦除没有用的线条。



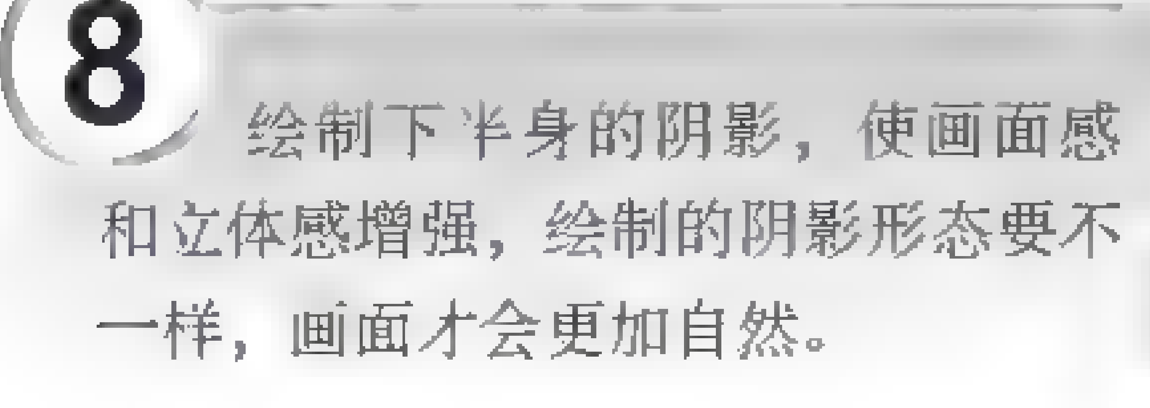
6 给人物添加阴影，因为人物带着头套，在眼帘上部分和头发处添加阴影，增强头套与头部的空间感。







7 刻画出人物下半身，绘制时要注意人物是动态的，蹲姿的褶皱大部分都集中在胯部与脚窝处。



8 绘制下半身的阴影，使画面感和立体感增强，绘制的阴影形态要不一样，画面才会更加自然。





9 整理画面，最终效果图完成。这是一个戴着耳机蹲在地上的都市男孩，他冷漠的性格表现出了都市人与人之间关系的淡漠，绘制这个人物需要注意的是人物的神态与腰胯之间的结构关系，注意不要出现错位。



漫画中，人物头部的刻画是非常重要的，神态必须要刻画到位。

对于初学者，绘制手的结构是非常困难的，要多加练习。

9.1.5 实战——戴帽子的都市男性

戴着帽子坐在地上，安静的面容上带着一丝恬静的微笑，这个都市少年有着非常宁静的内心，他嘴角的笑容透露出了他在享受生活，对生活充满希望。

绘制草图



1 用线条勾勒出人物席地而坐的姿势，表现出头跟身体的动态关系。



2 勾勒出人物的身体轮廓，注意人物关节的位置。



3 给人物添加服饰和头发，勾勒出人物的五官，初步刻画出手部的结构。



4 细化人物的头发和衣服，衣服的褶皱要跟随着结构走。

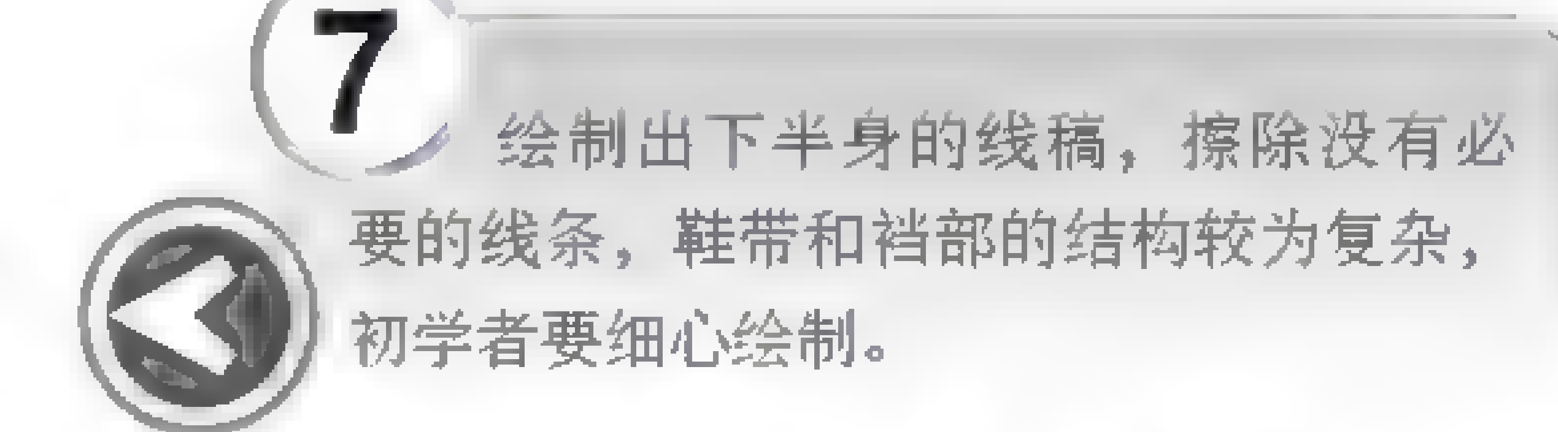
整理画面



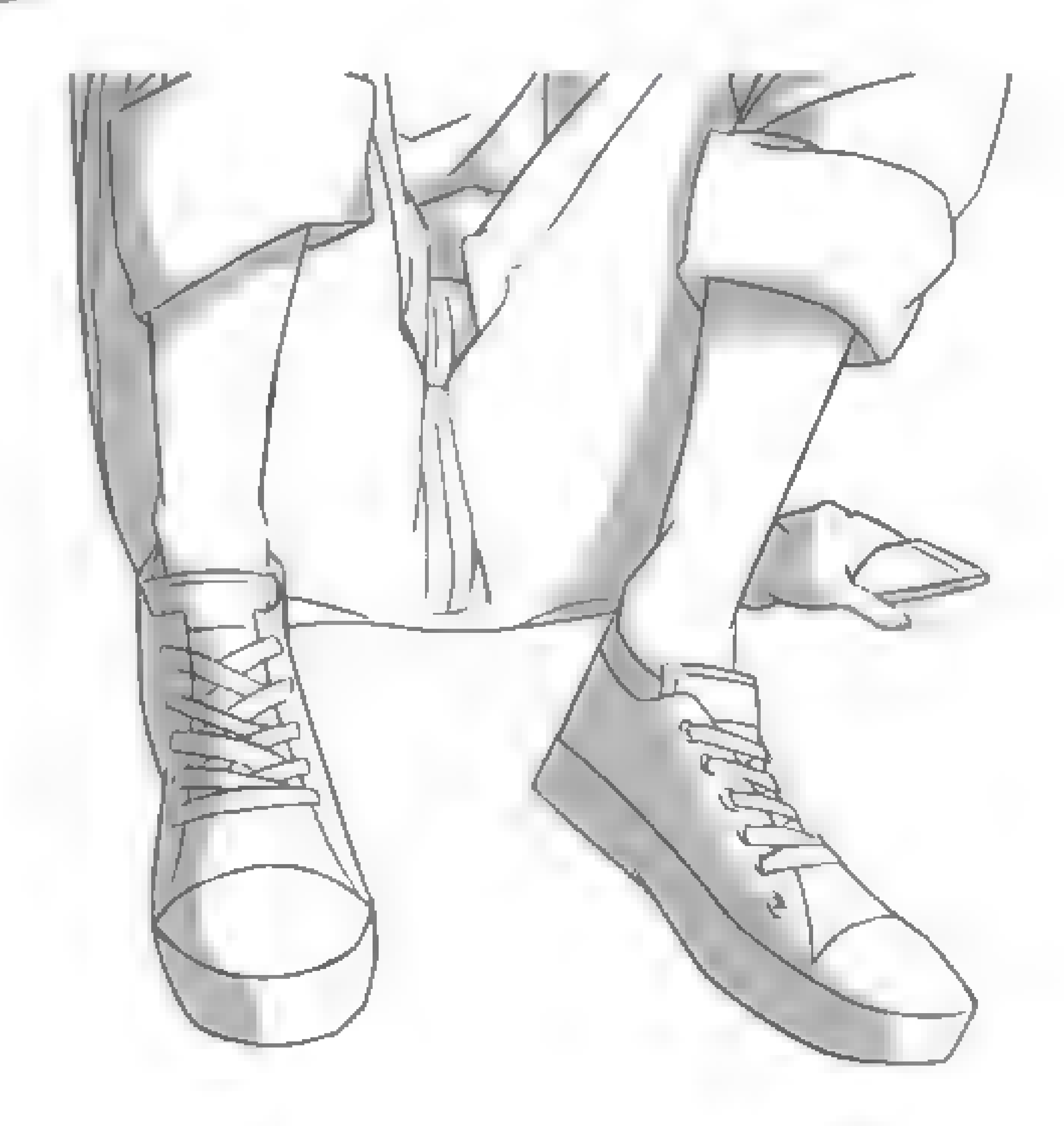
5 用干净流畅的线条将人物的头部和上半身绘制出来，擦除透视线和辅助线。



6 给人物的头部和上半身添加阴影，阴影要根据头发的层次和衣服的褶皱来绘制。



7 绘制出下半身的线稿，擦除没有必要的线条，鞋带和裆部的结构较为复杂，初学者要细心绘制。



8 绘制阴影，使人物的立体感和画面增强，绘制的阴影形态要不同，画面才会自然。



9 整理画面，最终效果图完成。这是一个有着恬静面容，戴着帽子席地而坐的都市少年，绘制这个例子需要注意的是人物头部阴影的处理和褶皱线条的变化。



人物戴着帽子，处理阴影的时候要分清楚人物的空间关系，人的脸部是在前面的，不需要绘制阴影。

人物的脚收缩着，褶皱堆积着，要注意线条之间的穿插关系。

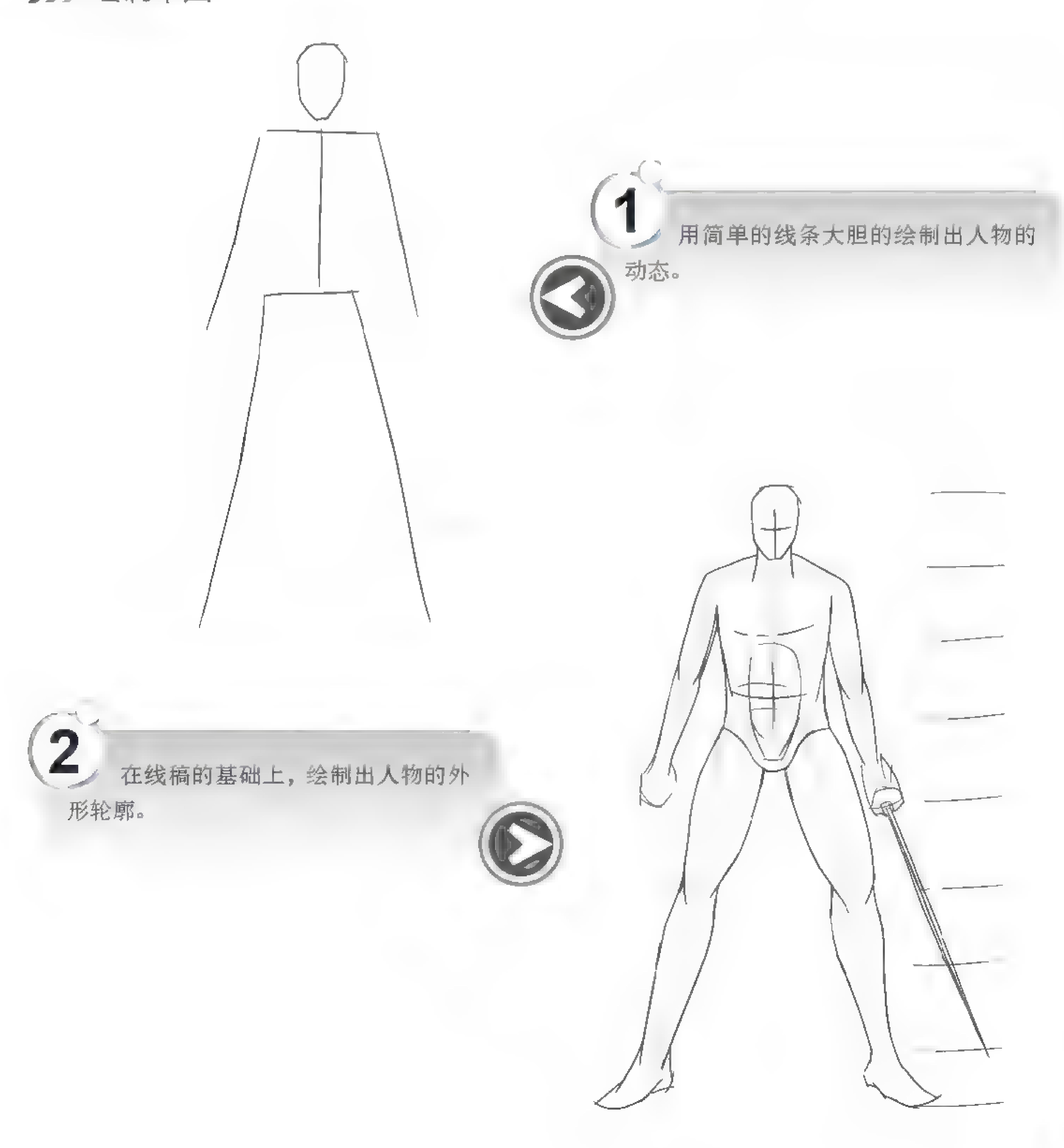
9.2　异界魔幻类男性

异界魔幻类男性热血、率直，俊美的外表下是有一颗坚强勇敢的心，他们不畏强权，不畏艰难，为了自己的梦想勇于拼搏，他们的一言一行都让人印象深刻。

9.2.1　实战——穿武士服的异界男性

长袍宽袖，手握一柄尖利的长剑，这无疑是一名异界魔幻类的武士打扮，长长的头发披肩而落，坚定的眼神直视前方，表现出不战而屈人之兵的神勇。

绘制草图



1 用简单的线条大胆的绘制出人物的动态。

2 在线稿的基础上，绘制出人物的外形轮廓。



3 为人物添加衣服和头发，勾勒出人物的面部五官。

4 添加衣服的纹样和褶皱，确定褶皱的走向。



整理画面



5 擦除辅助线，收拾画面，刻画人物的五官，细化头发的结构线条使画面干净整洁。



6 绘制上半身的阴影，阴影能够增加人物的立体感和生动性，所以对于光源的把握一定要到位。

7 绘制下半身，擦除没有必要的线条，人物是分腿而立，所以要把握好人物的褶皱走向。





8 继续添加阴影，注意下半身的阴影与上半身的阴影要一致，阴影要根据衣服的褶皱来绘制。

9 整理画面，最终效果图完成。这是一个拿着长剑，穿着武士服的异界武士，绘制这个例子的难点就在于要清楚隐藏在衣服之下的人体结构，不要出现结构位移，这是初学者经常爱犯的错误。

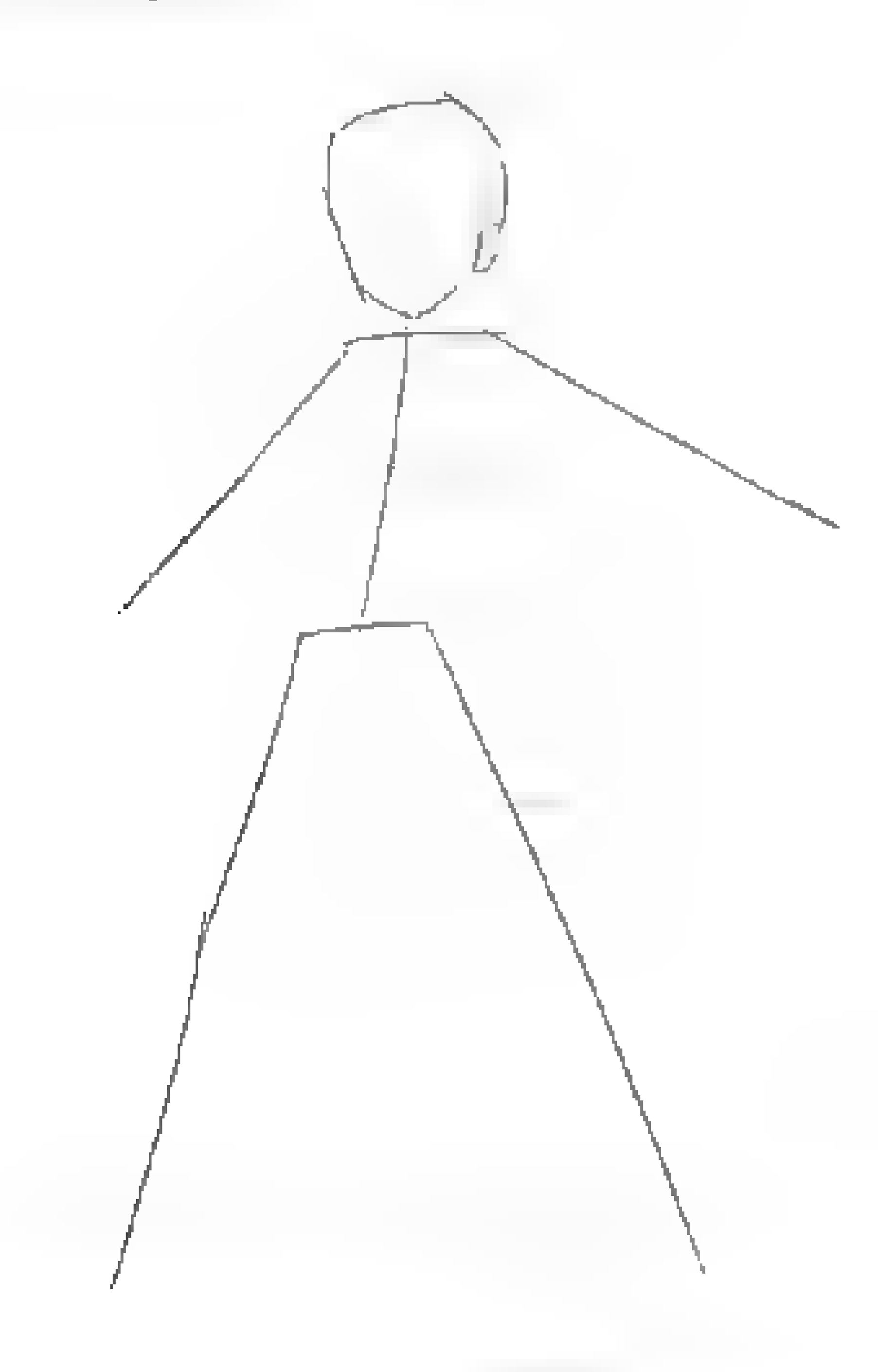


人物头部的绘制对于初学者比较难，主要是头发的绘制，它是一束一束的，不要随意穿插。

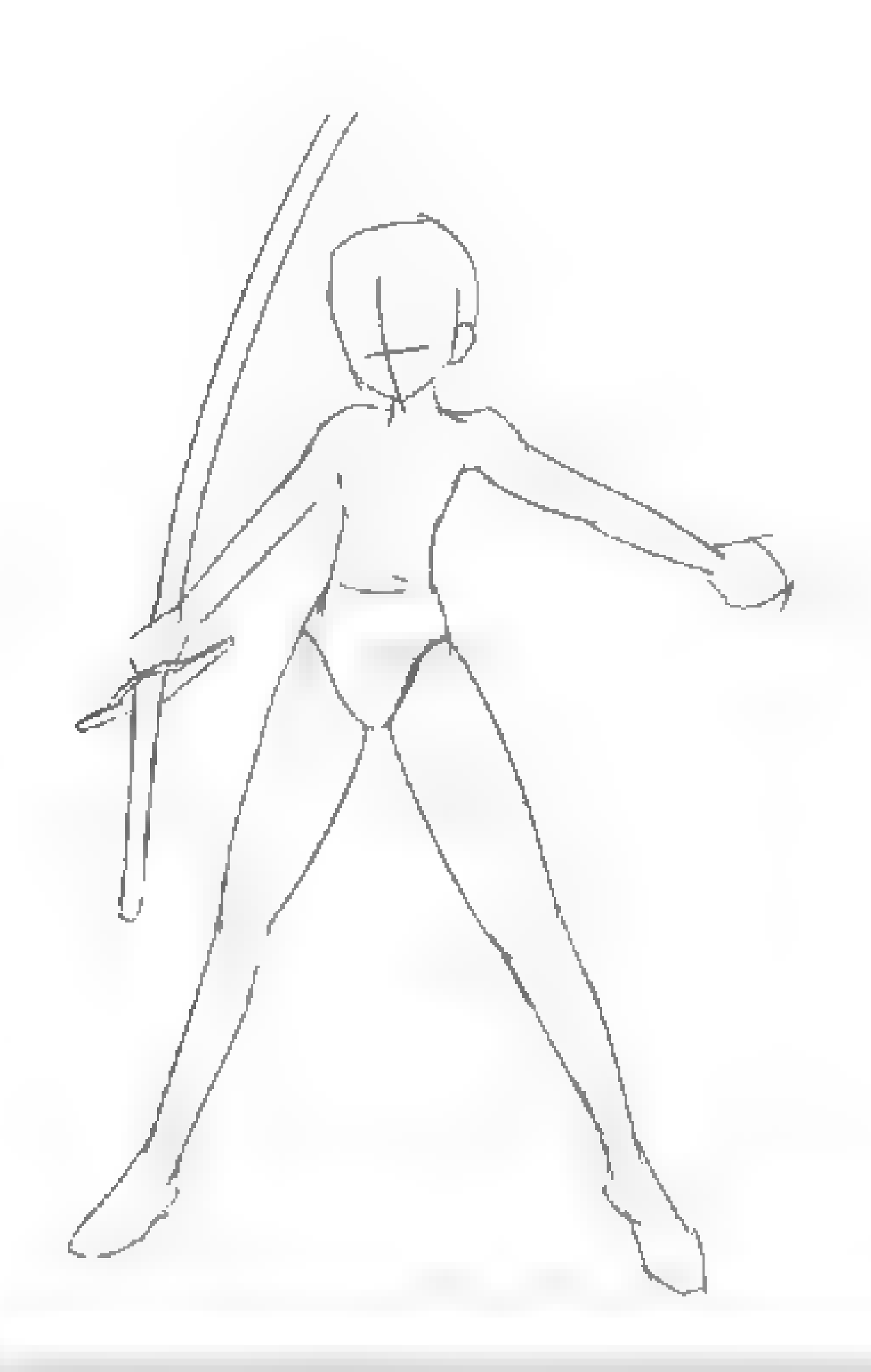
9.2.2　实战——披着披风的异界男性

剑客一般都非常的帅气，披着披风的剑客增添了几分潇洒，而披着残破披风的剑客又添加了几分英勇，这名少年严肃的面容仿佛面临大敌，大胆的站姿却又无所畏惧，这名少年仿佛在为我们展现出一种热血。

绘制草图



1 用线条勾勒出人物大概的姿势，以此表现出人物动作的结构。



2 在线稿的基础上绘制出人物的身体结构，确定人物的关节。



3 为人物添加头发和服饰，勾勒出人物的五官。

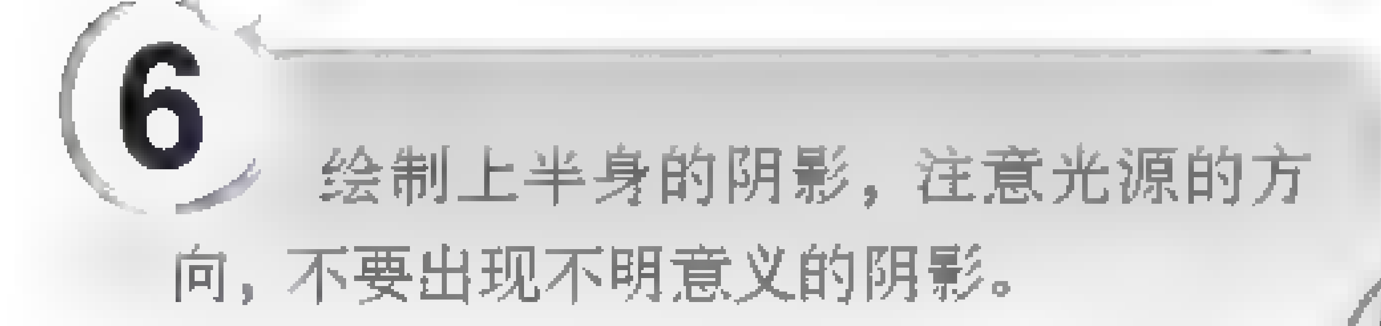


4 细化人物的服饰，为衣服添加褶皱纹样，注意褶皱线条的走向。

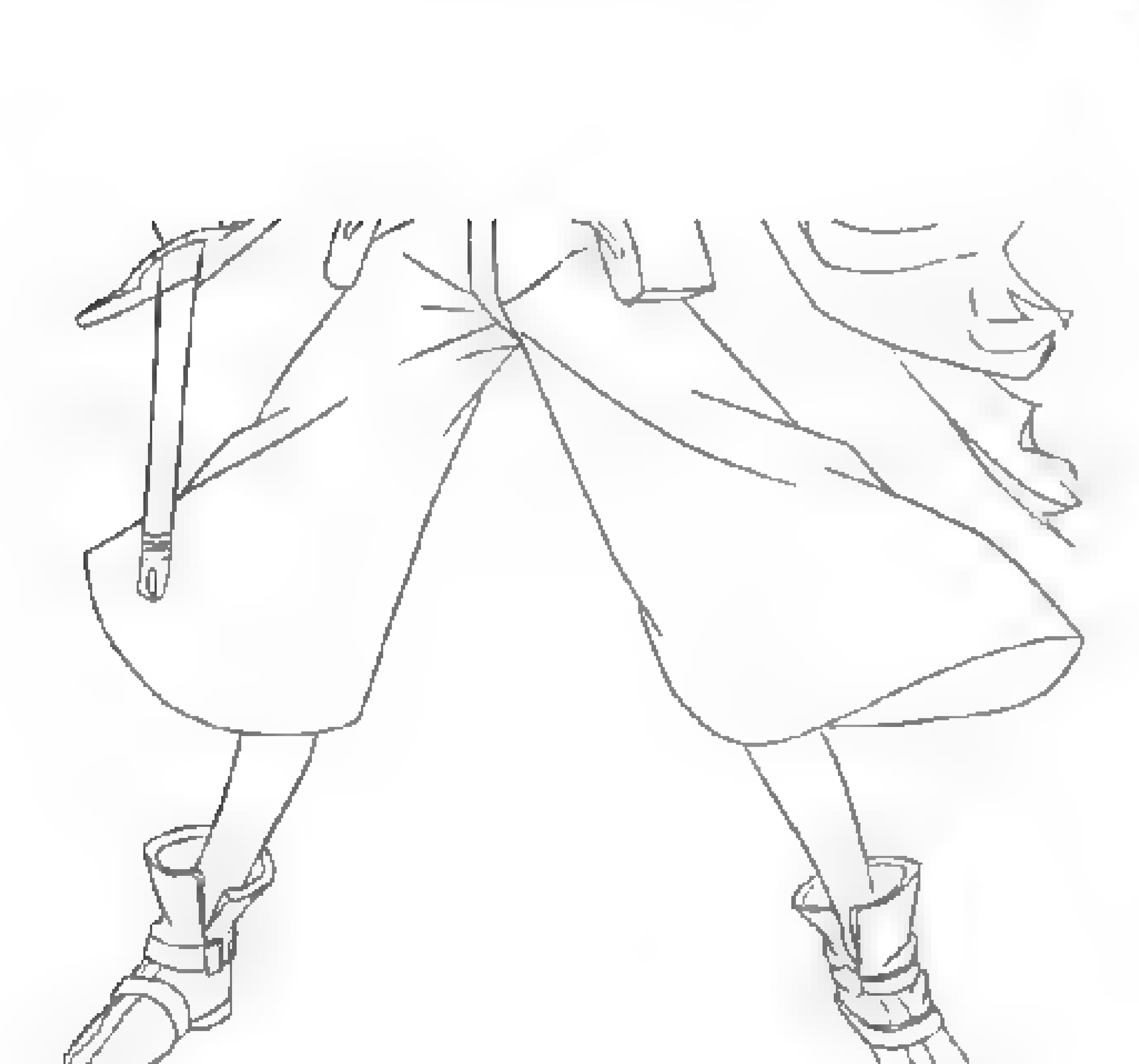
整理画面



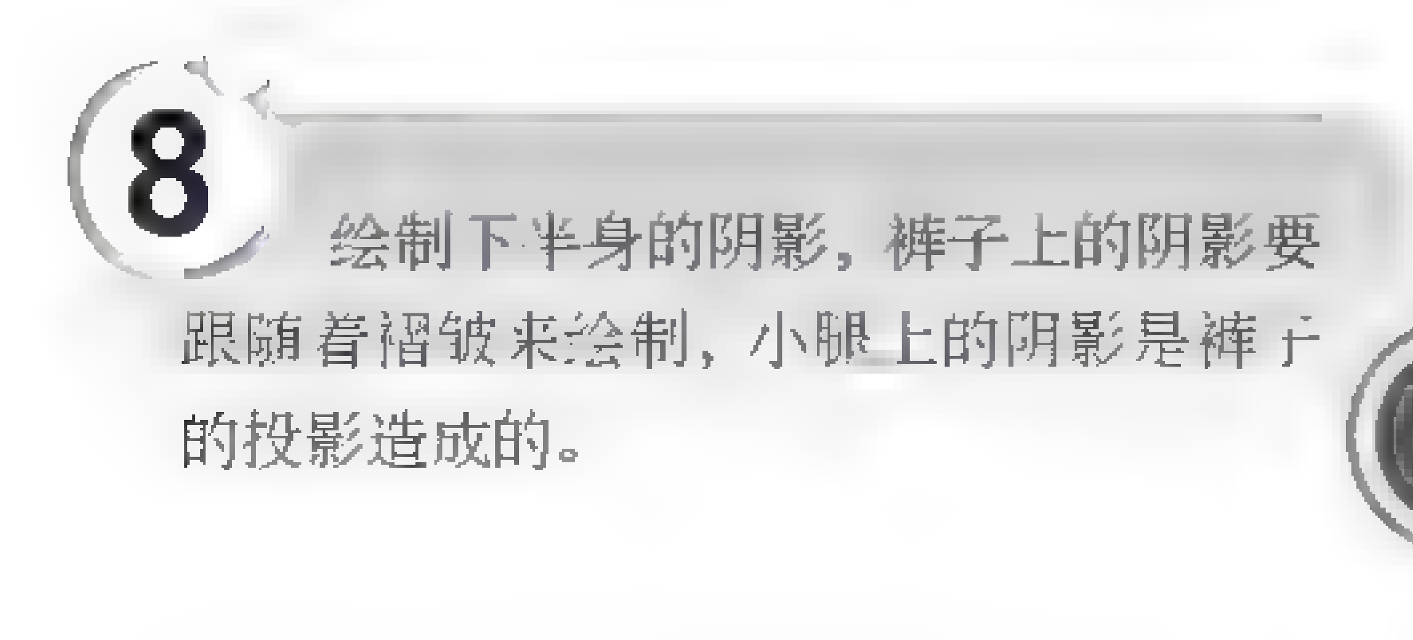
5 将人物的头部和上半身绘制出来，刻画人物的五官，注意线条的变化。



6 绘制上半身的阴影，注意光源的方向，不要出现不明意义的阴影。



7 绘制人物的下半身，擦除没有必要的线条，注意裤子褶皱的走向。



8 绘制下半身的阴影，裤子上的阴影要跟随着褶皱来绘制，小腿上的阴影是裤子的投影造成的。



9 整理画面，最终效果图完成。这是一个身穿残破披风的异界少年，绘制这个例子需要注意的是头肩之间的关系，隐藏在披风下面的手跟肩膀虽然看不见，可结构还存在，绘制时不要出现明显的位移。



裆部的褶皱比较多，长短不一，要注意线条之间的穿插关系。

鞋子是脚掌的外延，他的结构变化是跟随着脚掌而来的，绘制阴影的时候要清楚鞋子的结构变化。

9.2.3 实战——穿长衣的异界男性

这是一名战士，手握长剑，身穿长衣，身姿挺拔，无不彰显出这名战士的强大威武，绘制这个例子时要注意人物的头身比例，这是一个标准的7头身人物。

绘制草图



1 用线条勾勒出人体的结构图，以确定人物的头身比例。



2 根据动态线找准人物的关节，绘制出人物的外形轮廓。



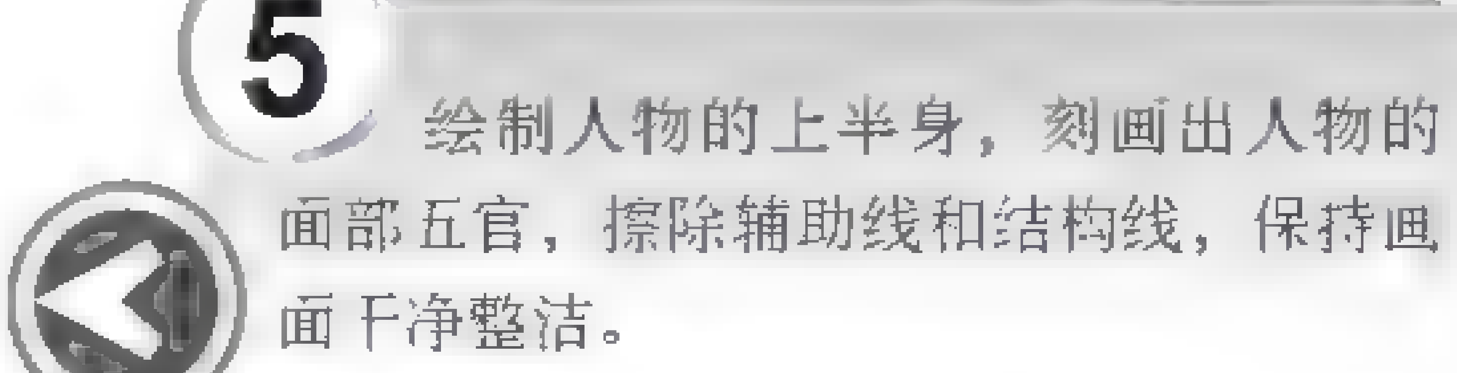
3 根据人物的外形轮廓添加衣服、头发，并勾勒出人物的五官。



4 细化画面，给服饰添加褶皱和纹样，丰富整个画面效果。

整理画面





5 绘制人物的上半身，刻画出人物的面部五官，擦除辅助线和结构线，保持画面干净整洁。



6 绘制上半身阴影，为人物添加少量的阴影，使人物的立体感和画面感增强，注意阴影要有层次感。



7 绘制人物的下半身，注意腿的线条要流畅，一笔到位，鞋子跟小腿要有空间关系，不要用线条连接在一起。



8 绘制下半身的阴影，根据褶皱的动向绘制出不同形状的阴影，这样人物显得更加立体并具有画面感。



9 整理画面，最终效果图完成。这是一名身穿长衣，手持长剑的战士，给人物添加阴影时一定要确定光源位置，不要随意添加阴影。



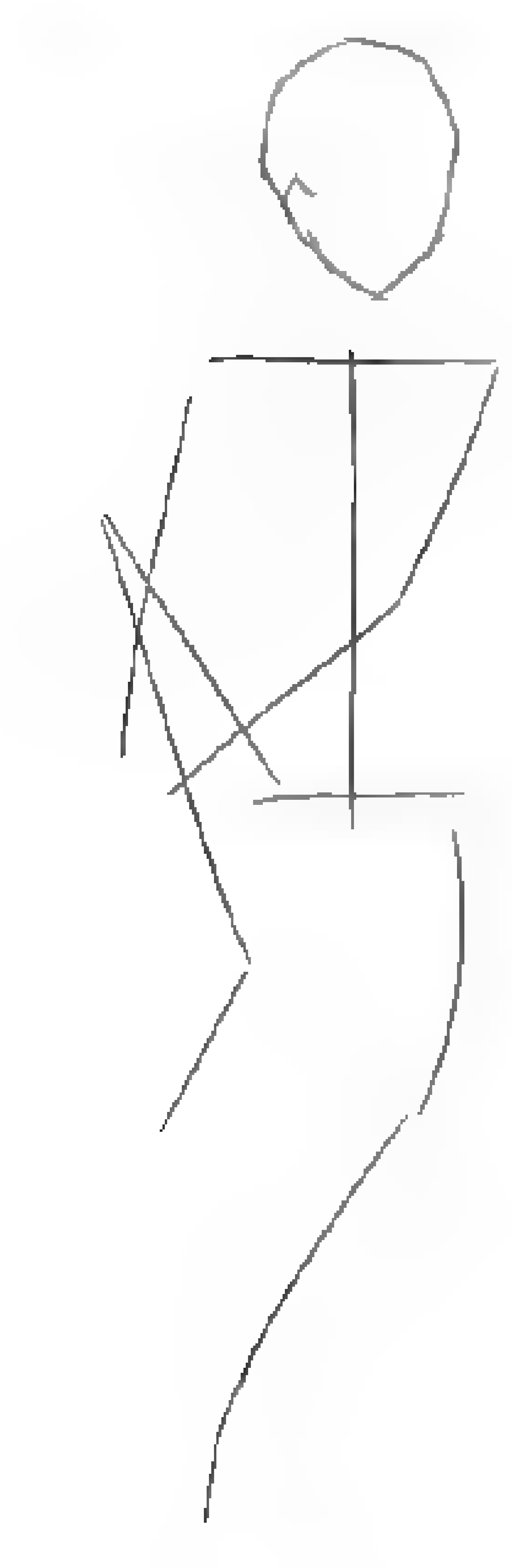
注意人物头发线条的穿插关系，不要随意连接在一起，这是初学者很容易犯的错误。

腿部的褶皱较为简单，但也要将腿部的内在结构勾勒出来，不要一条直线从头画到尾。

9.2.4　实战——穿便服的异界男性

这是一名穿着便服的异界男性，他双手挽着一只脚悠闲地坐着，头微微低垂，眼睛注视着前方，仿佛在思考着什么。

绘制草图



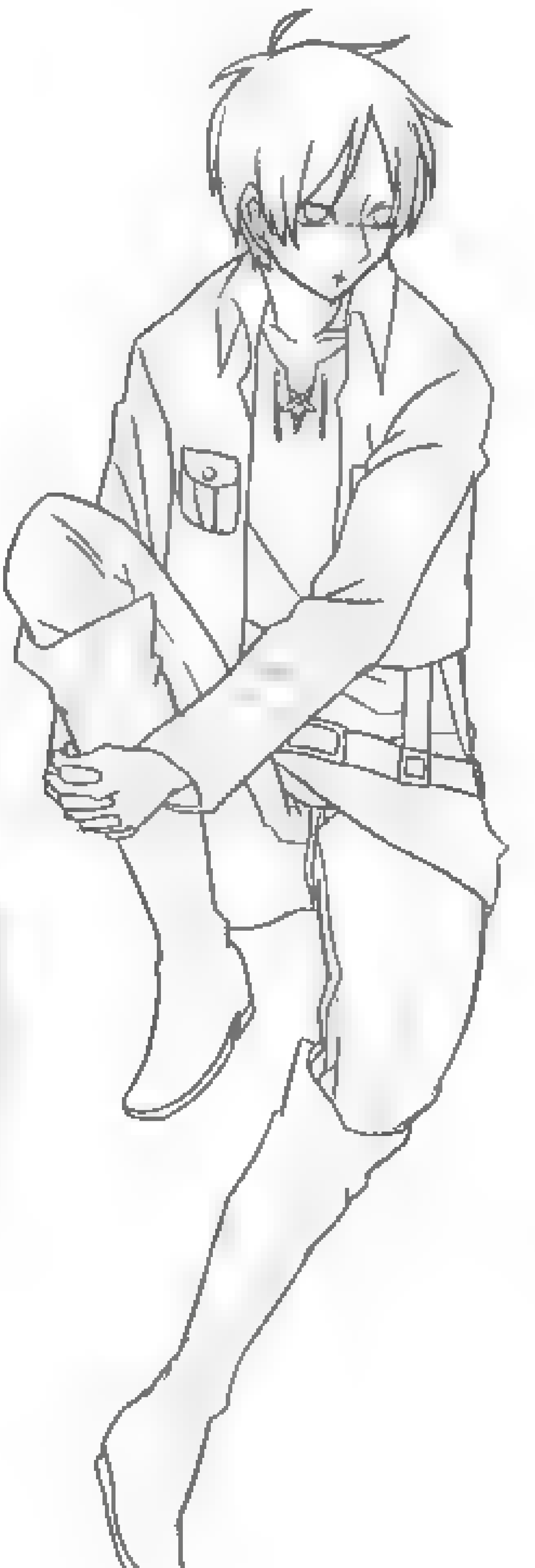
1 用简单的线条勾勒出人物的大致动态。



2 根据动态线找准关节，绘制出人物的外形轮廓。



3 给人物添加衣服，勾勒出头发和五官。



4 细化人物的外形，给衣服添加褶皱，注意线条走向。




整理画面





5 绘制人物的上半身，擦除没有必要的线条，刻画出人物的面部五官。

6 确定光源，给人物添加少量的阴影，增加人物的立体感。





7 绘制人物的下半身，注意腿部结构的变化，褶皱要跟随着腿部的结构来绘制。

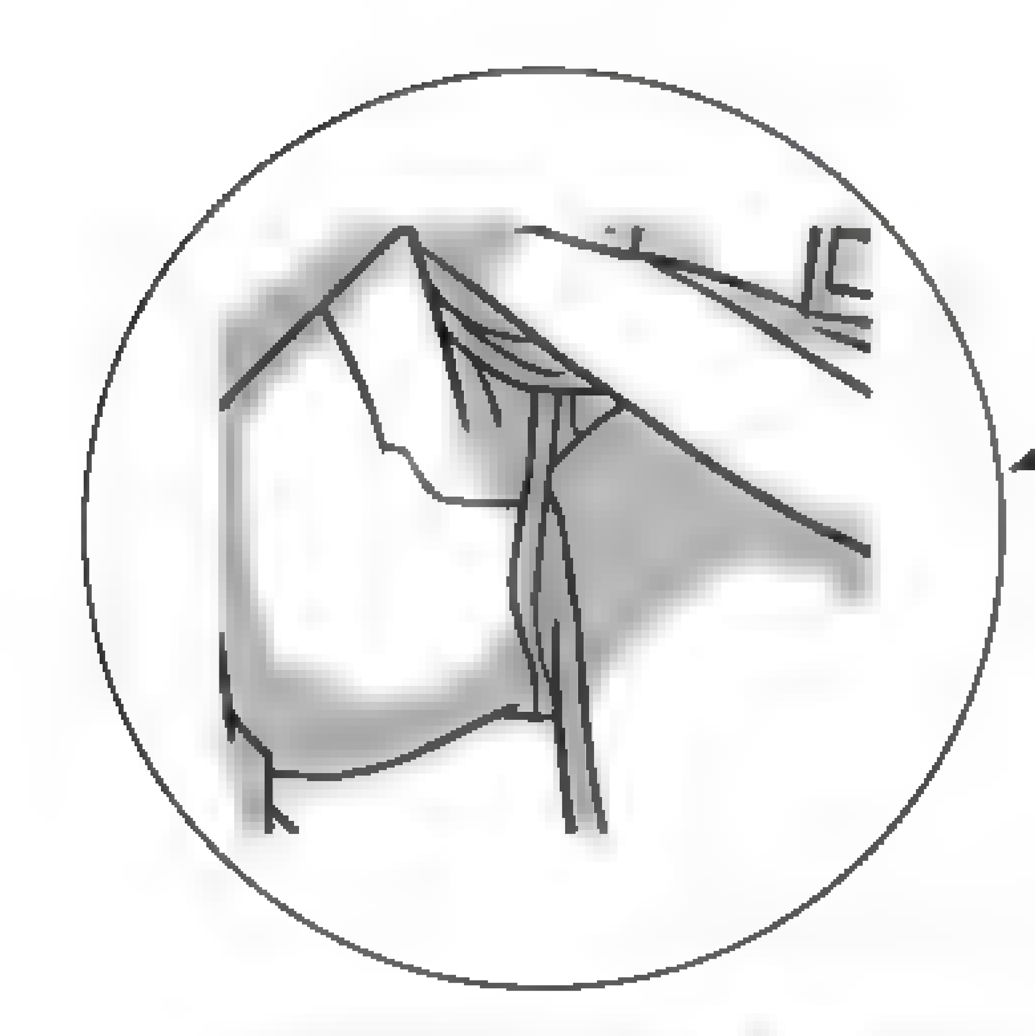
8 添加阴影，阴影的绘制与上半身光源一致，大部分的阴影都是跟随着褶皱来的。

9 整理画面，最终的效果图完成。这是一个身穿便服，正在休息的异界少年，他低头沉思的眼神让人非常的难忘。



漫画人物的头发很有讲究，不要随意穿插，头发是跟随着头部结构转折的。



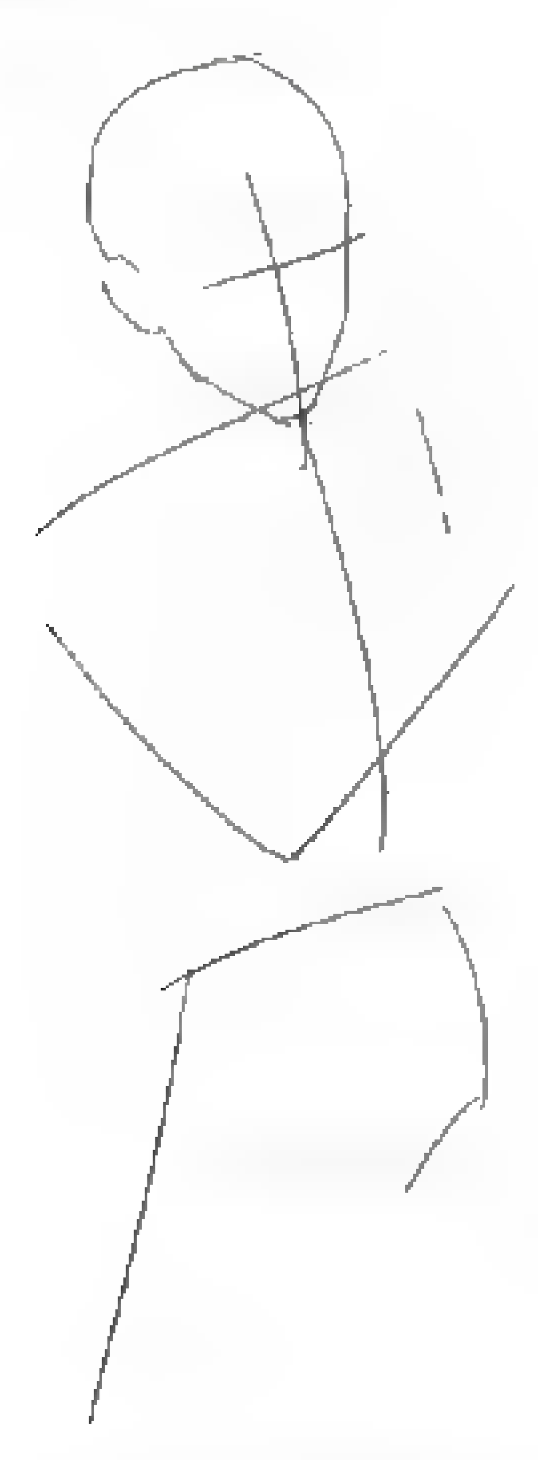


人物裆部的位置褶皱比较多，而且结构也较为复杂，要弄清楚腿部与胯部的结构特征，不要随意乱画。

9.2.5 实战——穿军服的异界男性

这是一名穿军服的异界男性，俊美的外表下有一颗坚韧的心，挺拔的身姿也表现出了人物坚强的意志，绘制这个例子的难点就在于如何处理人物的大透视关系。

绘制草图



1 用简单的线条勾勒出人物大概的姿势。



2 跟随着动态线，绘制出人物的外形轮廓。



3 为人物添加衣服，绘制出人物的头发，勾勒出人物的面部五官。



4 深化画面，为服饰添加纹样和褶皱，整个画面更加丰富多彩。

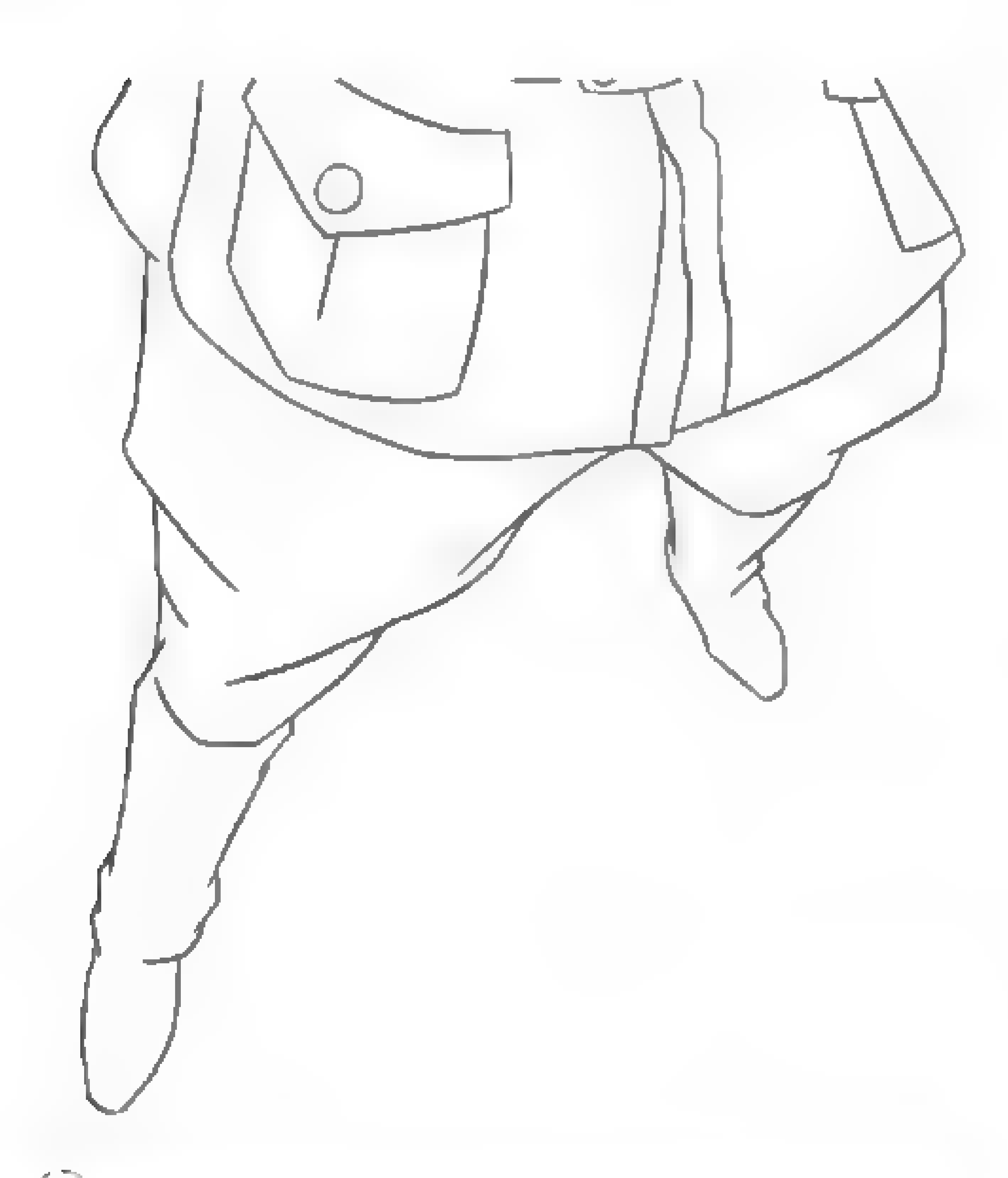
整理画面



5 绘制人物的上半身，擦除没有必要的线条，刻画人物的面部五官。



6 绘制上半身的阴影，用比较浅的灰色将人物的阴影描绘出来。



7 绘制出人物的下半身，注意透视近大远小的基本规律。



8 添加下半身的阴影，使画面感和立体感增强。

9 整理画面，最终效果图完成。这是一名穿着军服的俊美男性，这个例子的难点就在于这张图的透视效果，倒三角形的构图方式，近大远小的透视规律，弄清楚其中的结构关系，会比较容易绘制，初学者要多加练习。



人物的头发是向后梳的，要清楚头发的走向。

注意衣服手肘部分的褶皱，线条穿插要有序。



第10章 各年龄段的漫画人物绘制



本章主要向读者介绍各年龄段的漫画人物绘制技法。少年时期的活泼好动，眼睛有神；中年时期的成熟稳重，温柔内敛；老年时期的皱纹横生，满面沧桑。每个年龄段的漫画人物都有着自己特有的年龄特征，了解了这些特有的特征，对于绘制各个年龄段的漫画人物会更容易。下面列举了6个例子供初学者参考学习，跟随步骤一步步练习，掌握各个年龄段男女漫画人物的绘制。

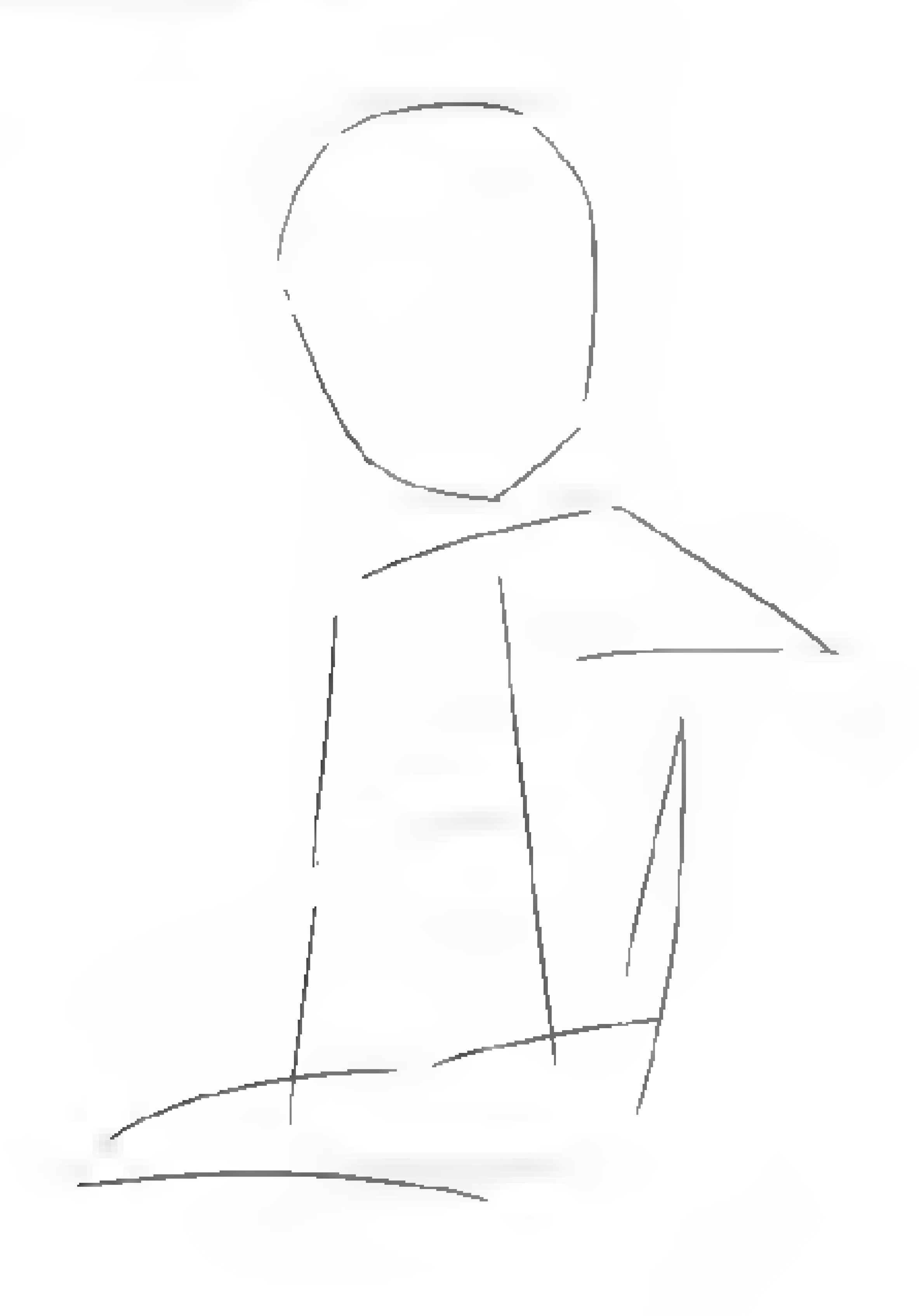
10.1 少年时期的漫画人物绘制

少年时期的漫画人物眼睛有神，大而清亮，嬉笑玩闹间有着青春特有的活力，不管是静坐还是站立，绘制少年漫画人物都会把头稍稍的画的大一点，这样才会显得可爱。

10.1.1 实战——少年男性漫画人物绘制

这是一个少年男性坐着的例子，手中拿着游戏机，眼睛一睁一闭注视前方，脸色严肃仿佛是在思考着什么，这种与年龄不符的严肃，透露出一种可爱之感。

绘制草图



1 找准人物的动态，绘制出动态线，这样有利于后面几步的绘制。

2 在动态线的基础上绘制出人物的外形轮廓，确定人物的关节位置。







3 为人物添加头发和衣服，并且绘制出人物的手掌。

4 细化人物的衣服褶皱，添加鞋子的纹样，手中的游戏机也一同绘制出来。





整理画面



5 绘制人物的上半身，刻画人物的五官，右眼睁开，黑白分明，大而有神，左眼闭着，结构状态依然要绘制出来。



6 为人物的上半身添加阴影，注意光源射过来的方向，将关键处的结构转折部分绘制出阴影。

7 绘制人物的下半身，擦除多余的线条，收拾画面，注意线条的走向，不要出现交叉线条。





8 绘制下半身的阴影，阴影的动向要跟随衣服或者身体的结构转折来绘制，增强人物的立体感。

9 整理画面，最终效果图完成。这是一个坐着的少年男性，绘制这个少年时要清楚少年的头身比例，线条要流畅，结构要清晰。



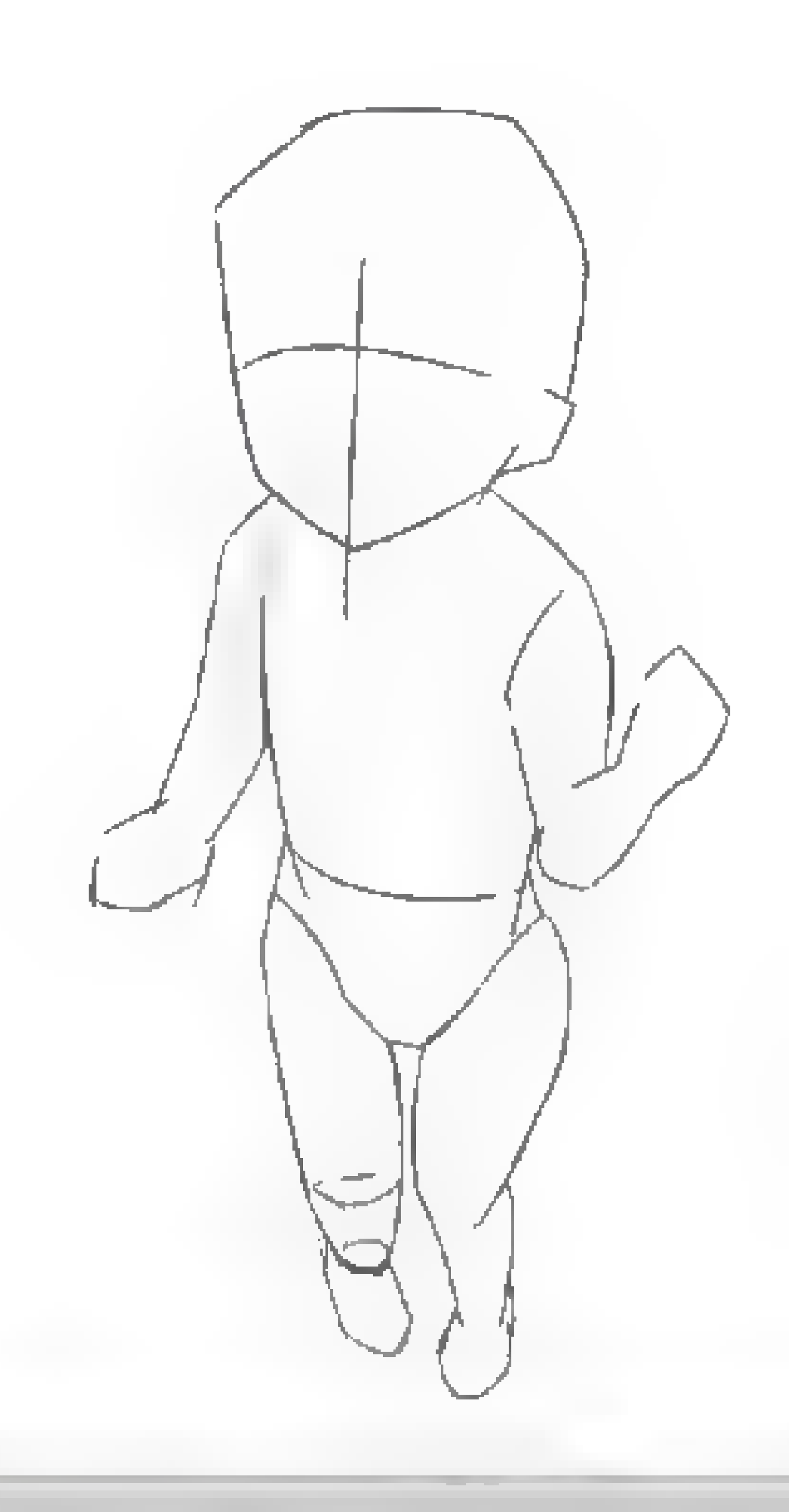
10.1.2 实战——少年女性漫画人物绘制

这是一名穿着和服的少女，她眼睛有神，身姿静中有动，迈步的姿势非常明显，手提灯笼，头上戴着蝴蝶结，给人物添加了几分可爱，清丽的面容可爱而又宁静。

绘制草图



1 运用简单的线条勾勒出人物的动态线，找准人物大致的动态。



2 用线条勾勒出人物身体的大致轮廓，轮廓的线条要流畅圆润一点。



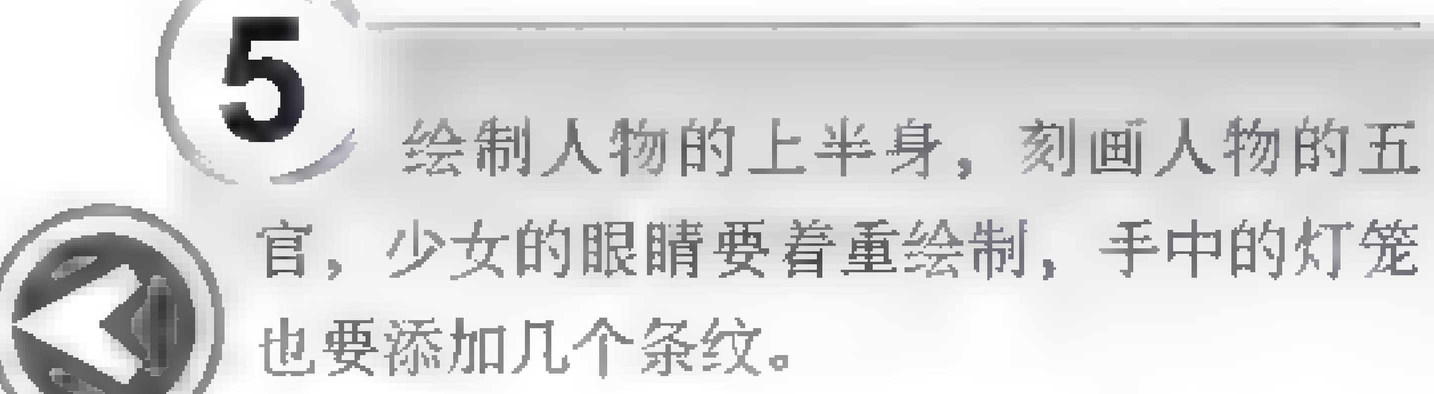
3 为人物添加衣服和头发，勾勒出五官，手中的灯笼要一起绘制出来。



4 继续刻画人物，为人物的衣服添加褶皱和装饰品。

整理画面

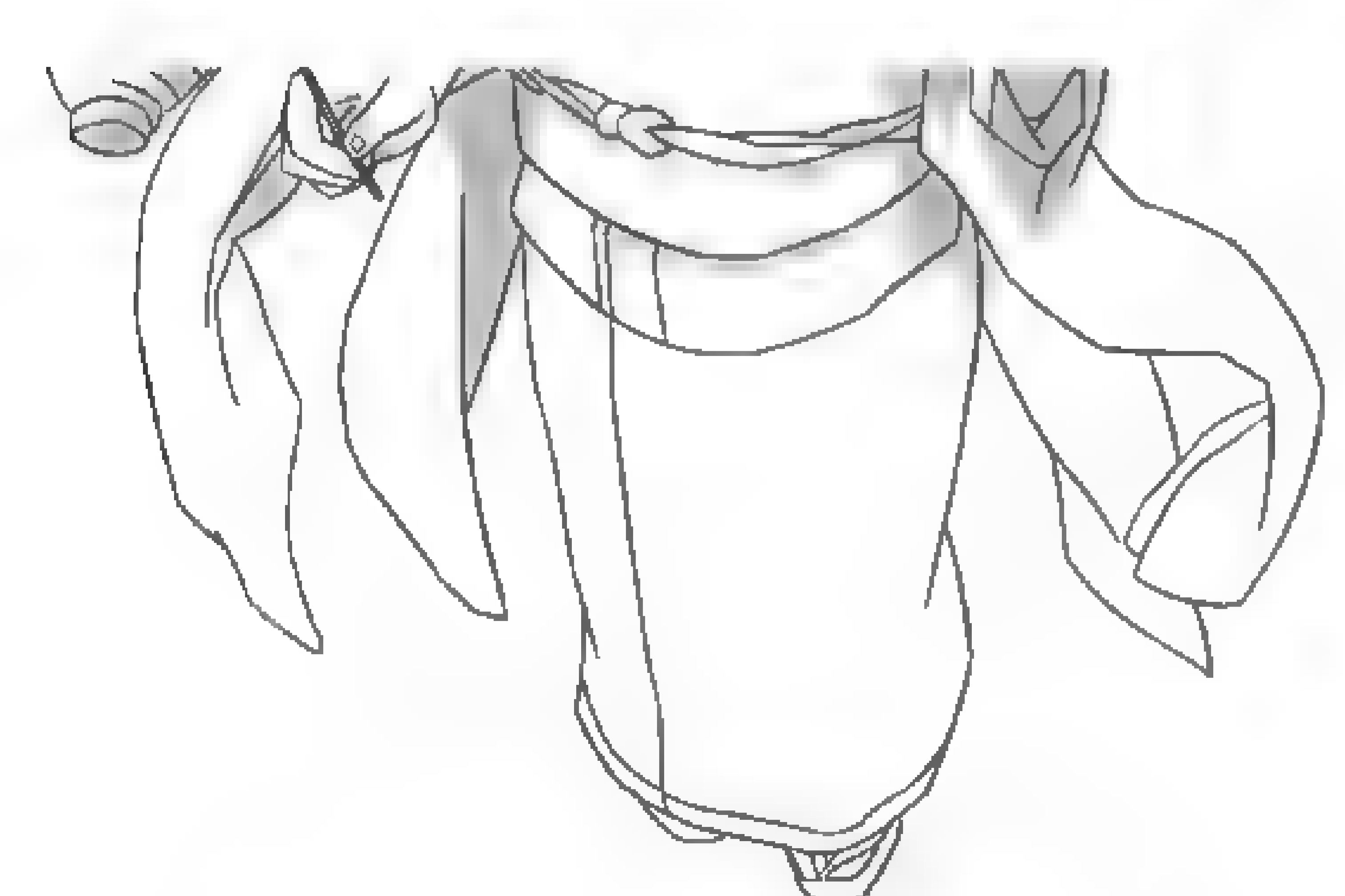




5 绘制人物的上半身，刻画人物的五官，少女的眼睛要着重绘制，手中的灯笼也要添加几个条纹。



6 给人物的上半身添加阴影，找准阴影多集中在面的转折处，添加人物的立体感。



7 绘制人物的下半身，衣服的转折可以凌厉一点，而身体结构的转折要尽量圆润。

8 绘制人物下半身的阴影，和服宽袖长袍，腰部紧束，阴影多集中在被遮挡部位。



9 整理画面，最终效果图完成。小女孩的神态和动态是着重需要表现出来的部分，微微张着的嘴，表露出略微诧异的神色，显然是在被什么东西所吸引。



小女孩的眼睛一般绘制得都非常大，绘制少女的五官时也可以刻意画大一点。

手部的结构要清楚，手中的装饰品可以刻画一下，添加画面的生动性。



10.2　中年时期的漫画人物绘制

中年时期的男女，是人一生中精力的顶峰时期，性格稳重，对人待事彬彬有礼，进退有度，不论男女都有着一种内敛的智慧。

10.2.1　实战——中年男性漫画人物绘制

中年男性的体格健壮，身材大多匀称，挺拔俊朗，头身比例较为标准，多处在7头身到8头身之间。

绘制草图

1　简单绘制出中年男性的大体轮廓，注意人体的动态线走向。

2　找准人物的关节所在，跟随着动态线绘制出人物的外形轮廓。

3　勾勒出人物的五官，绘制出人物的头发，为人物添加衣服。

4　继续刻画人物，为衣服添加纹样褶皱，因为是西服，所以转折要明显。

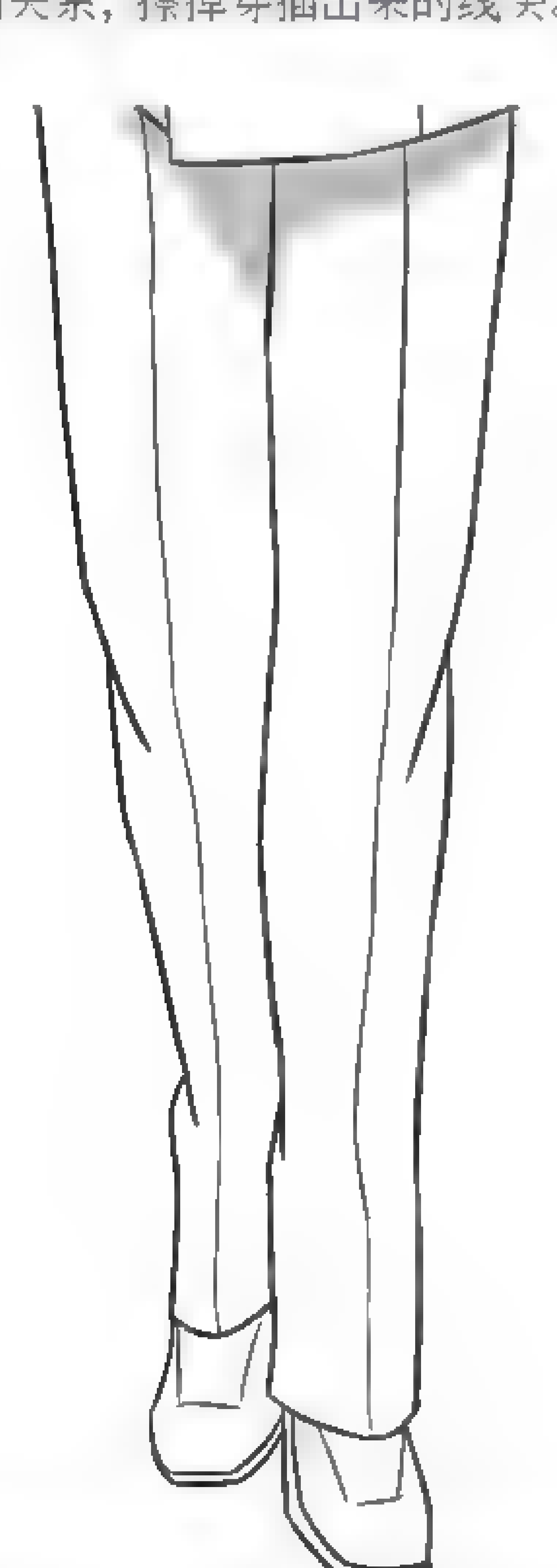
整理画面



5 绘制人物的上半身，擦除草图，注意线条之间的穿插关系，擦掉穿插出来的线头。



6 给人物的头部和上半身添加阴影，阴影要根据头发的层次和衣服的褶皱来绘制。



7 绘制出下半身的线稿，西裤材质较硬，结构转折处有明显的褶皱变化，转折处线条的前后关系要处理好。



8 添加阴影，右脚微微落后左脚，可以在膝盖以下添加大块阴影，增强空间感。

9 整理画面，最终效果图完成。这是一个身着西服的中年男性，风度翩翩，即使静立不动，一种绅士风范也能显现出来。



手肘处因为手臂弯曲，所以褶皱堆积，注意线条穿插要有条理。

西裤材质较硬，转折处非常明显，在转折处添加阴影，表现出西裤之下膝盖的大致结构。

10.2.2 实战——中年女性漫画人物绘制

中年女性温文尔雅，处于美丽巅峰时期的她们展现着自己的魅力，明眸如水，亮而有神，姿态大多妖娆，却又举止有度。

绘制草图

1 绘制女性的动态线，注意腰胯之间的动态关系。

2 根据动态线绘制人物的外形轮廓，线条要柔和流畅。

3 给人物添加衣服，女性腰部柔软，紧束的腰部可以体现出人物的柔美。

4 继续刻画人物，给衣服添加褶皱，使人物更加完整。

整理画面



5 绘制人物的上半身，头发的穿插关系明显，腰部紧束，褶皱较多。



6 为人物上半身绘制阴影，头部的阴影集中在头发的转折处。



7 绘制出下半身的线稿，腿部裸露，线条要顺畅，一笔到位。



8 添加阴影，找准光源的方向，阴影集中在体积的转折处。



9 整理画面，最终效果图完成。这是一名现代中年女性，身姿妖娆，着装端庄大方，体现出了中年女性的美丽性感。

女性胸部饱满，转折处的阴影明显，呈现出一个半圆的弧形。

大腿处于裙子的下方，在紧挨着裙摆的地方要添加少量的阴影。

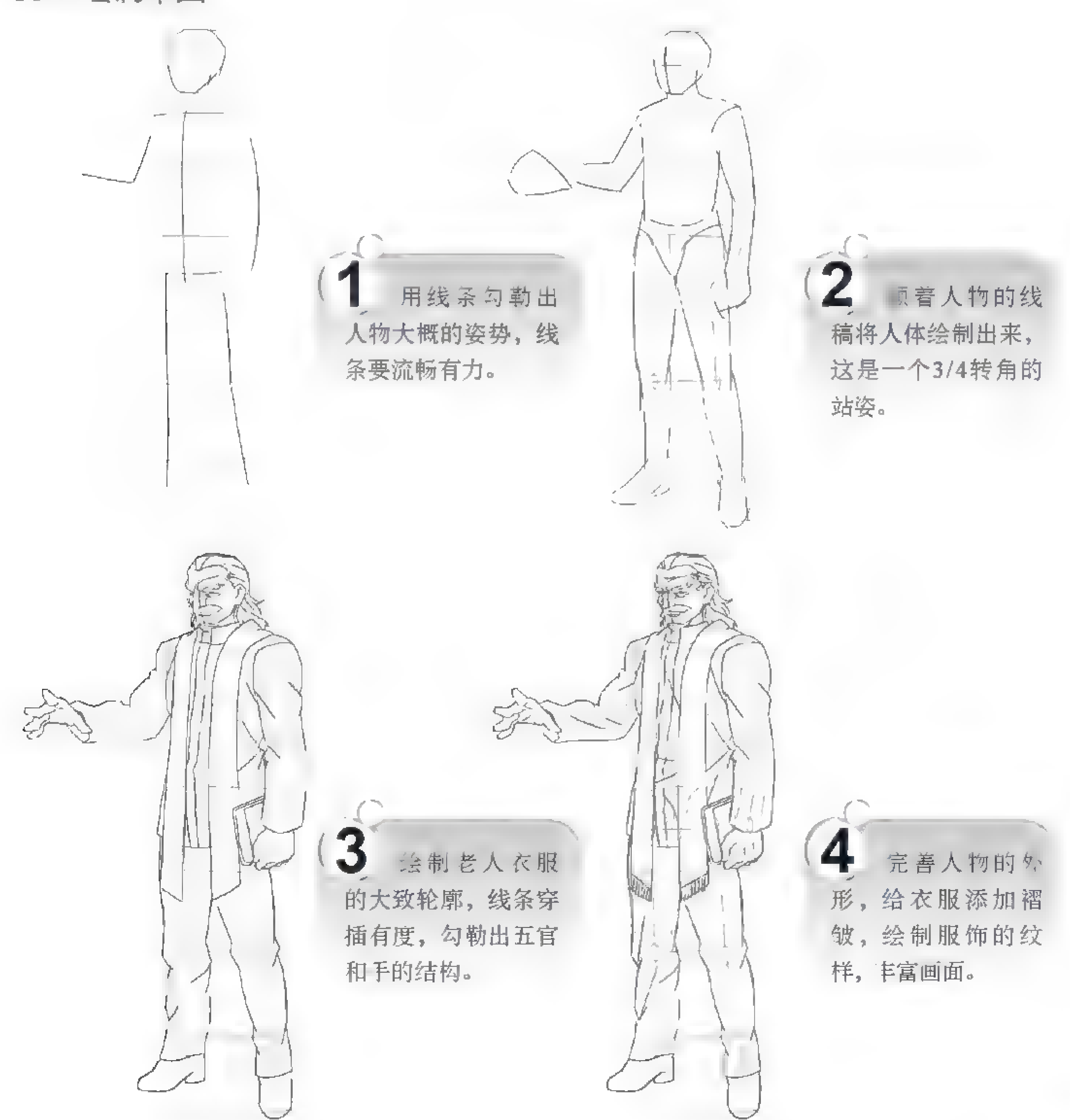
10.3 老年时期的漫画人物绘制

老年人处于人生的黄昏时期，他们对于人生有着丰富的阅历，老态的身体里是生活的经历，浊黄的眼神中包含着智慧和沧桑，花开结果，老年人就是人生结下的果实。老年人的绘制特征非常的明显，脸上的皱纹，深深的眼袋，低垂的眼帘都要把握好。

10.3.1 实战——老年男性漫画人物绘制

这是一个位于老年时期的男性神父，虽然老态，可却非常注重自己的仪态，身姿依然挺拔，面上无须，嘴中含笑。

绘制草图



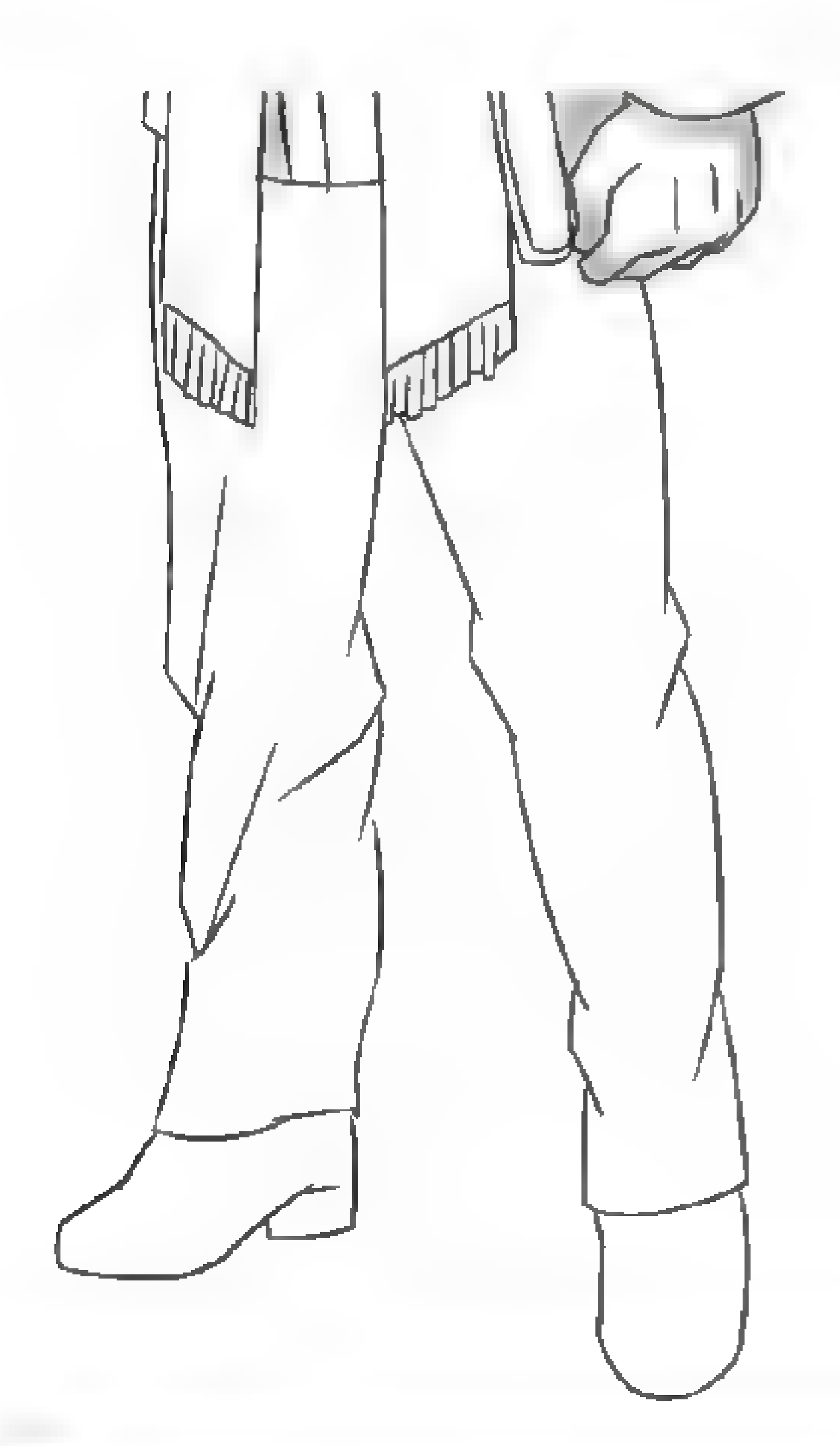
整理画面





5 用流畅的线条将人物的头发和上半身绘制出来，脸部的皱纹要清楚的绘制出来。

6 给人物的头部和上半身添加一层阴影，阴影要画在关键部位，清楚地表现出人物的体积感。





7 将人物的下半身绘制出来，线条穿插要有度。

8 绘制人物下半身的阴影，根据褶皱的动向绘制出不同形状的阴影。

9 整理画面，最终效果图完成。这是一名处于老年时期的男性神父，嘴中含笑，眉目慈祥，身提挺拔，面上无须，显然平时非常注重自己的仪表。

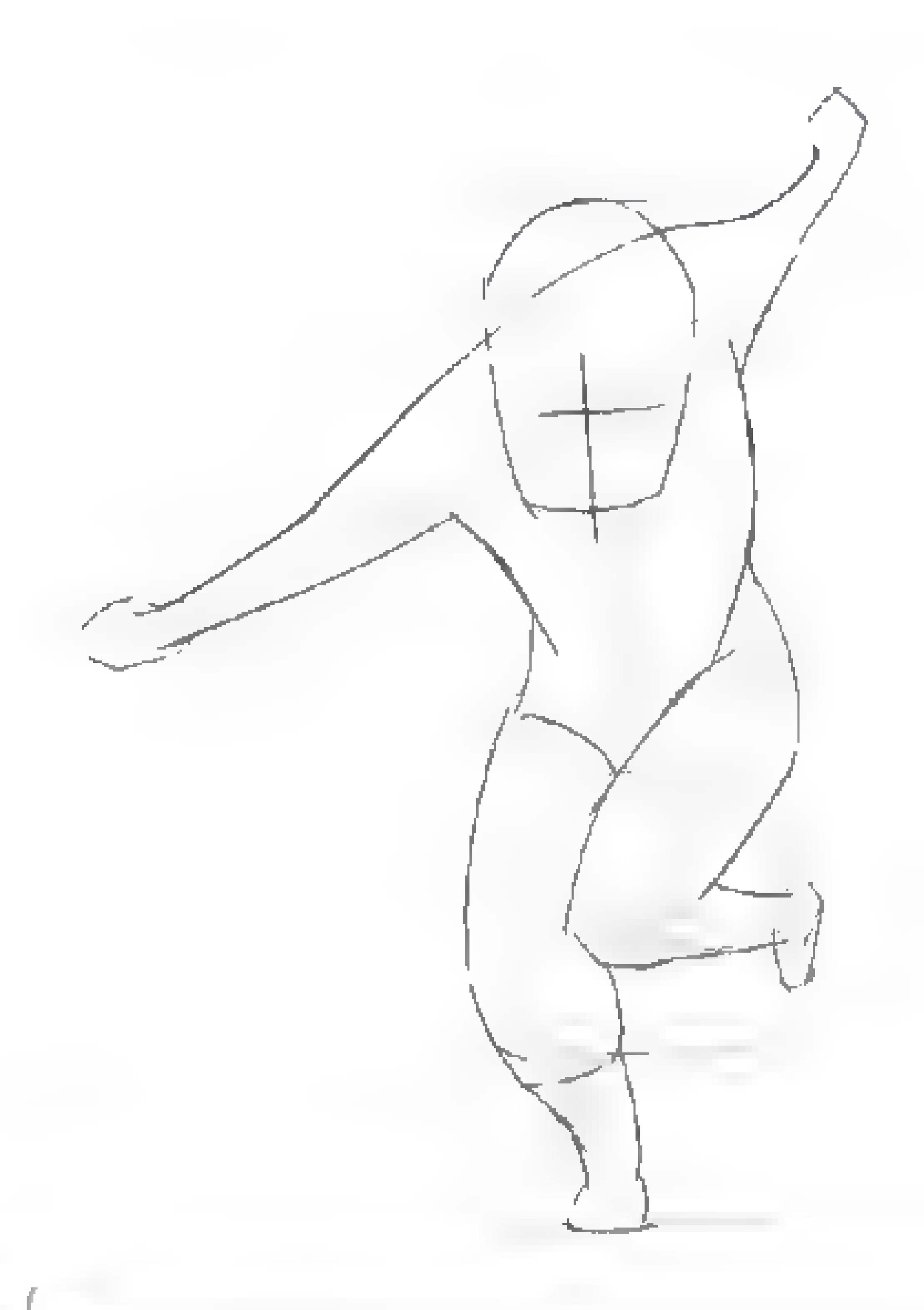


10.3.2 实战——老年女性漫画人物绘制

这是一名奔跑着的老年女性，用老当益壮来形容她非常的合适，长袍宽袖，跑动间把内在的身躯表现出来。

绘制草图





1 用简单的线条勾勒出人物大致的动态，线条流畅肯定。

2 根据动态线绘制出人物的外形轮廓，注意人物的透视关系。





3 给人物添加衣服，勾勒出人物的五官和头发。

4 完善人物的外形，给衣服添加褶皱，因为是身穿长袍，所以褶皱要流畅。

整理画面

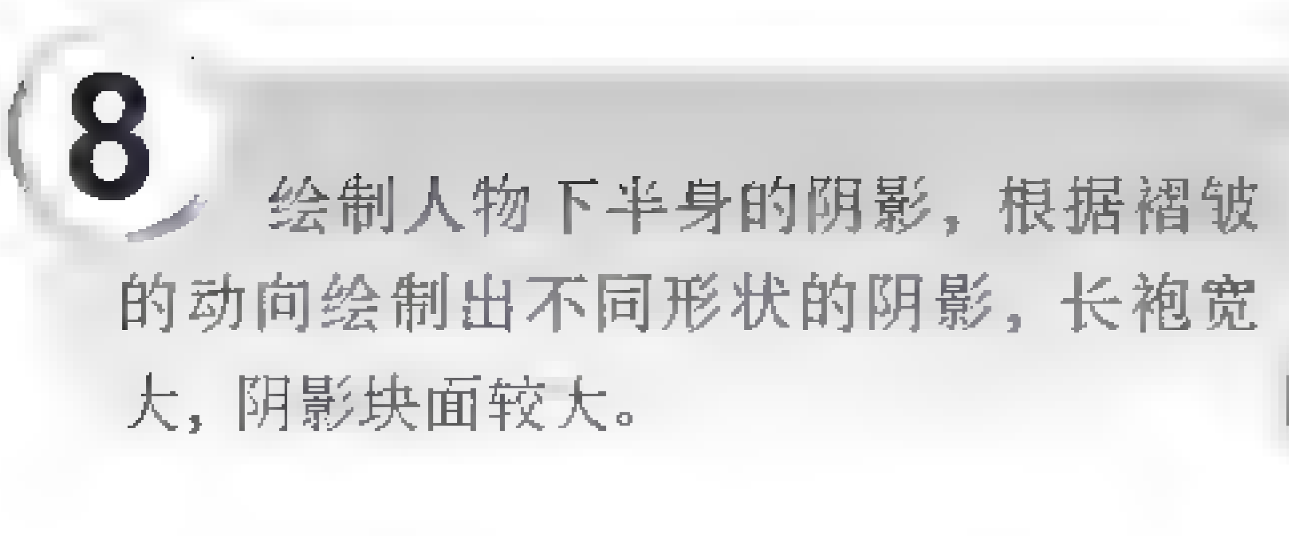


5 绘制人物的上半身，双手向后曲张，因为近大远小的透视关系，双手显得较小。

6 在线稿的基础上给人物添加阴影，注意光照射过来的位置，阴影位于光源照射部位的转折面上。

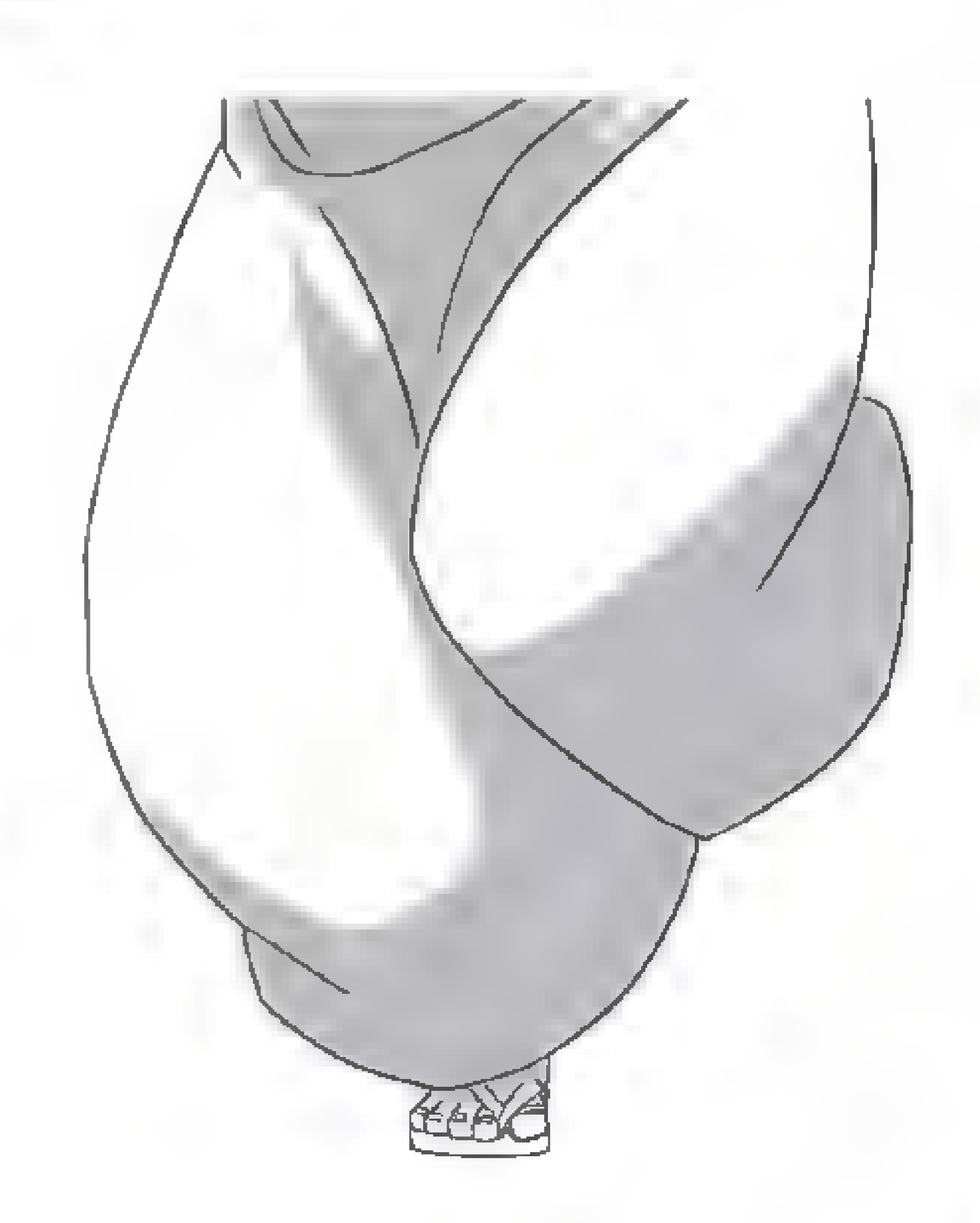


7 将人物的下半身绘制出来，因为是长袍的原因，线条要流畅，尽量一笔绘成。



8 绘制人物下半身的阴影，根据褶皱的动向绘制出不同形状的阴影，长袍宽大，阴影块面较大。





9 整理画面，最终效果图完成。这是一个老当益壮，奔跑中的老年女性，深深的皱纹镌刻在面容上，体现出了她所经历的人生沧桑。



老年女性的脸部皱纹横生，眼袋非常明显。

手的位置位于背后，近大远小的透视关系非常明显，结构要处理清晰。



第11章

人物造型上色技法



本章主要向读者介绍漫画人物的上色技法，本章前面的内容是上色技法基础知识，只有掌握了色彩的基础知识，才能画出漂亮的作品。本章在后面的内容中，通过3个漫画人物上色案例，全程图解漫画人物上色的过程，希望读者可以熟练掌握本章内容，举一反三，绘制出更多、更漂亮的漫画人物。

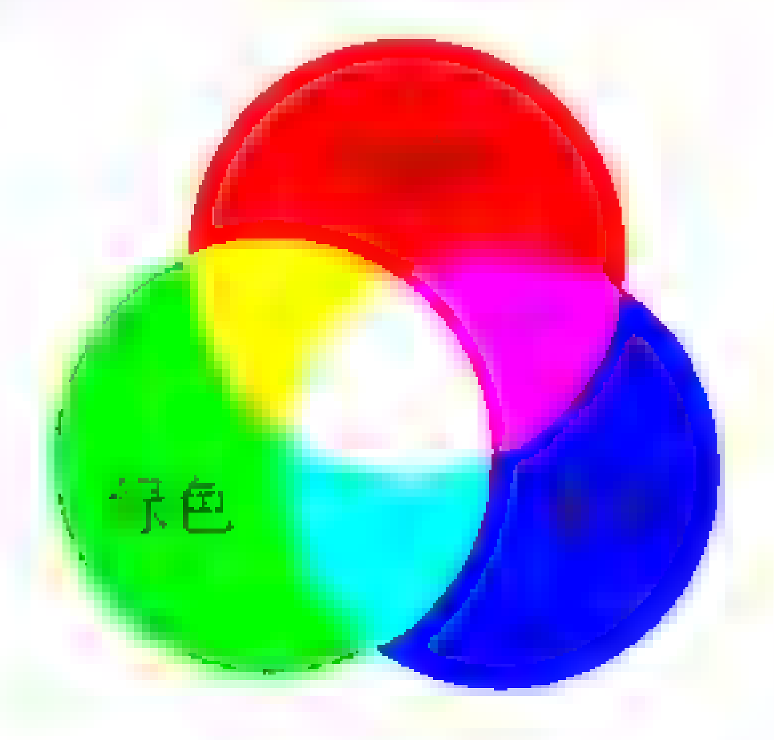
11.1 上色技法基础知识

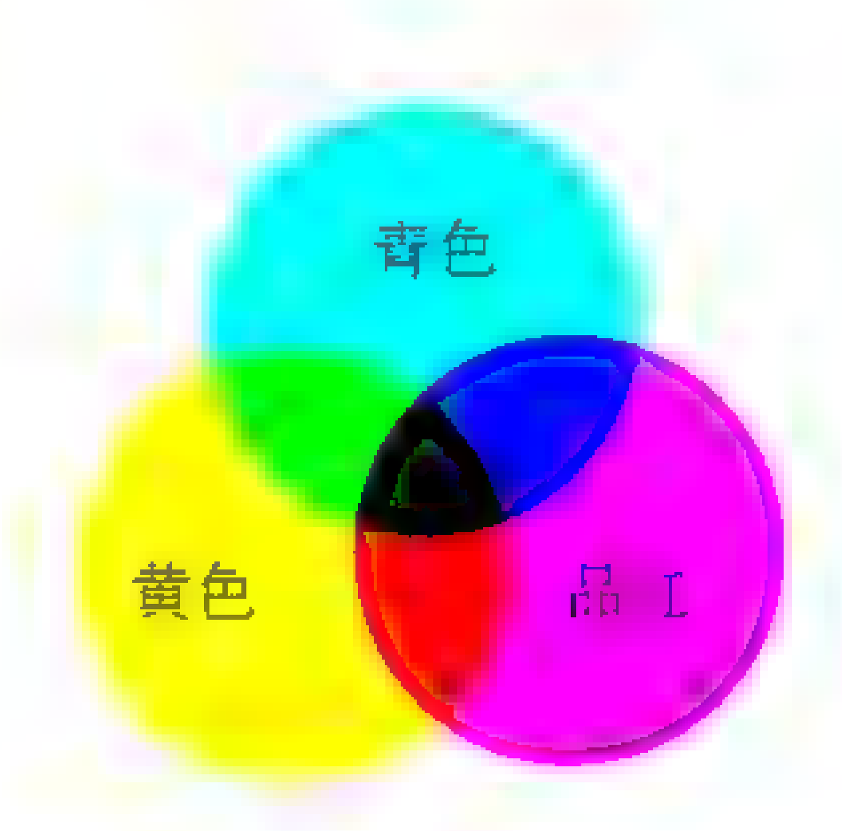
我们的生活中充满了五彩缤纷的色彩，它激荡着我们的心弦。色彩是绘画的重要艺术语言，也是一种重要的表现手段和必要的条件，在绘画中色彩有着独特的视觉效果。用它来塑造人物、描绘景物，可以起到引人入胜、增强作品艺术感染力的作用。巧妙地运用色彩，能使美术作品增加光彩，给人的印象更强烈、更深刻，塑造的艺术形象，能够更真实、更准确和更鲜明地表现生活和反映现实，因而也就更富有吸引力和艺术感染力。

11.1.1 三原色

自然界的色彩十分复杂，我们必须学会用种类有限的颜料调成丰富多样的色彩，为此，我们要了解颜料混合调配的规律。颜料中最基本的三种色为红色、黄色和蓝色，色彩学上称它们为三原色，又叫第一次色。一般在绘画上所指三原色的红是曙红、黄是柠黄、蓝是湖蓝。用这三种原色中不同的比例混合就可以调配出我们想要的各种色彩。而其他的色彩是无法调配出原色的。

>>> 三原色



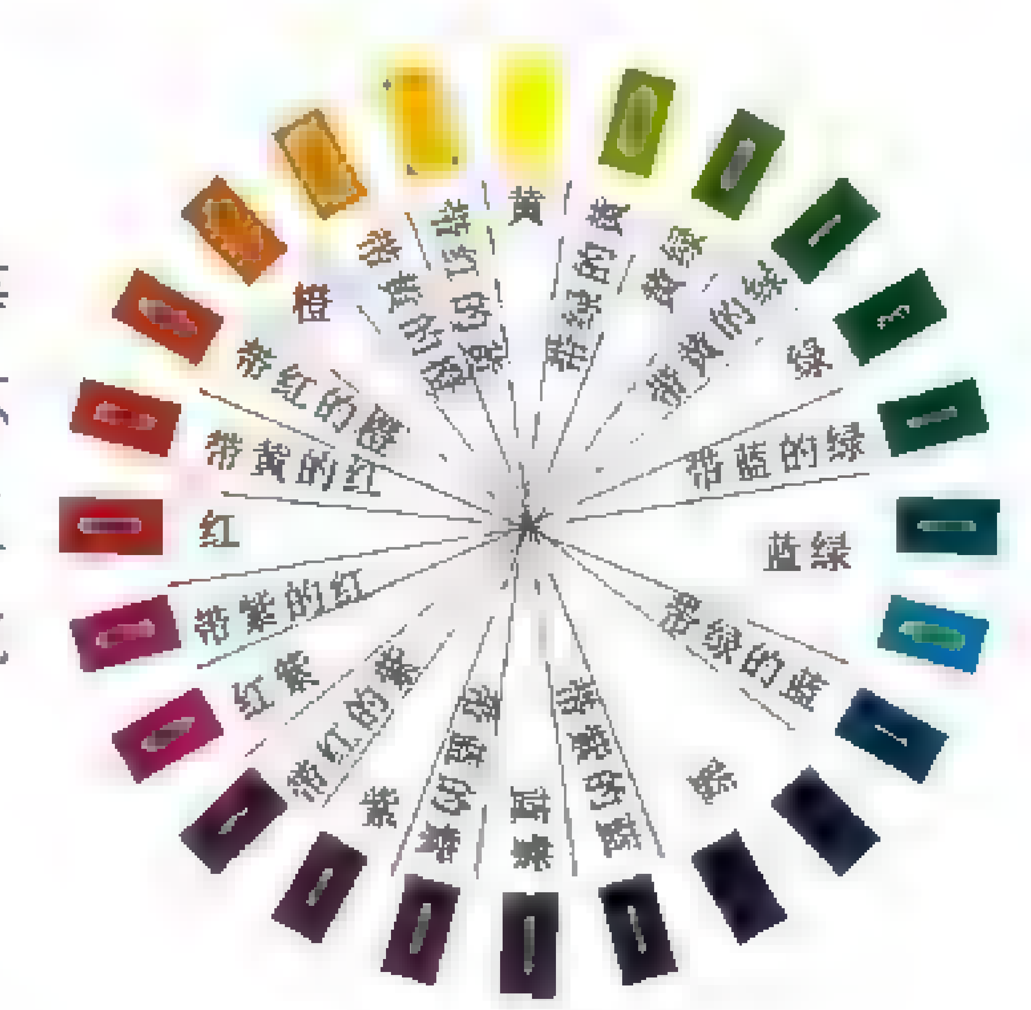


光的三原色是以RGB来表示，由红、绿、蓝3种颜色的英文首字母而来，是所有色彩显示的基本构成元素。R、G、B强度均为100%时混合颜色为白色，强度均为0%时，颜色为黑色。这种加色法原理广泛运用于电视机、监视器等主动发光的产品。

颜料的三原色是以CMY表示的，由青色、品红、黄色的英文首字母而来，是印刷色彩中常用的三原色。在印刷的过程中会添加黑色，黑色以字母K表示，在印刷中使用的颜色为CMYK四色。这种减色法原理被广泛应用于各种被动发光的场合。

11.1.2 补色和同色

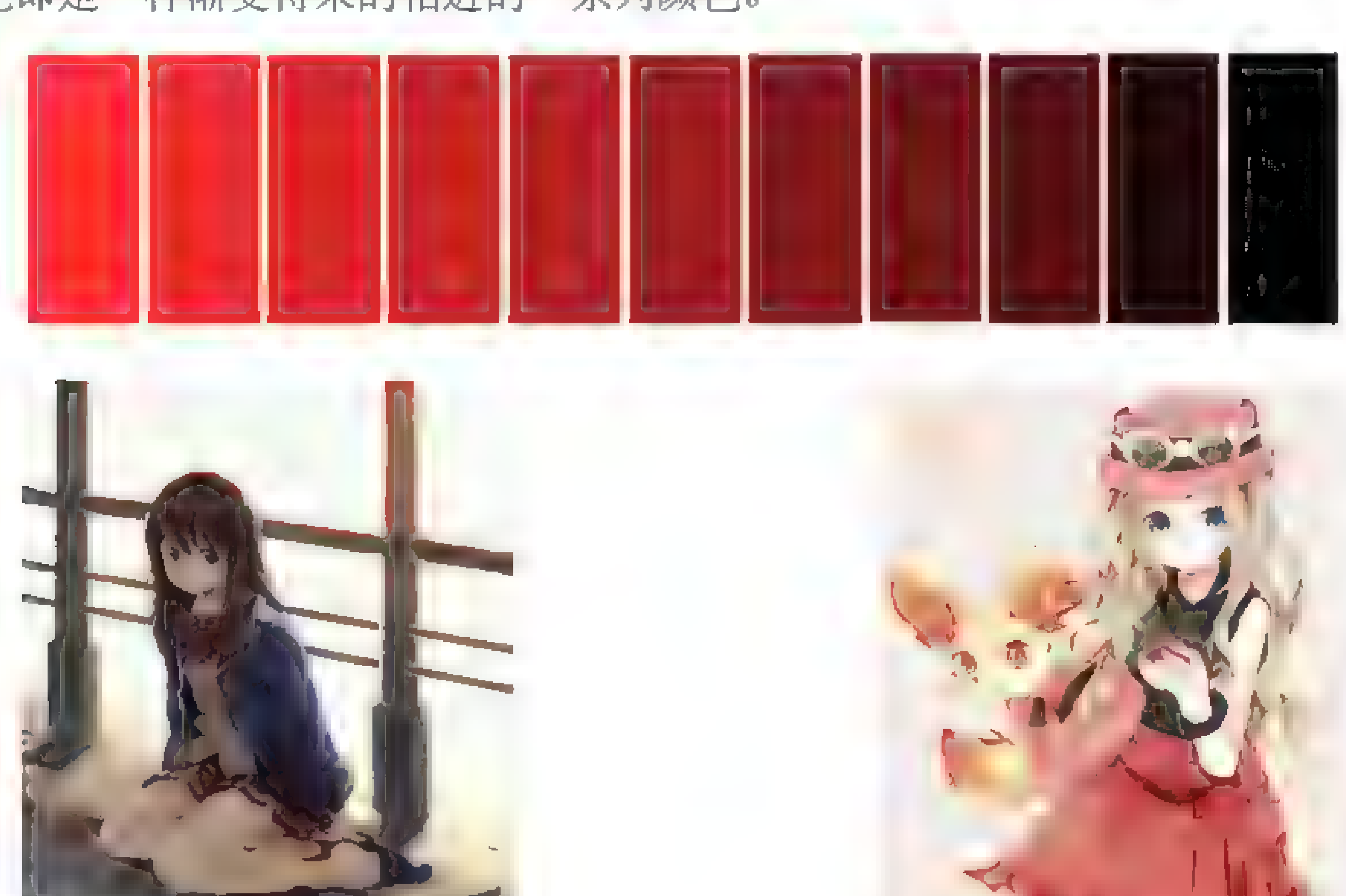
补色也称互补色，而余色亦称强度比色。两种颜色等量混合后呈黑灰色，那么这两种颜色一定互为补色。色环的任何直径两端相对之色都称为互补色。在色环中，不仅红与黑是补色关系，一切在对角线90°以内包括的色，比如黄绿、绿、蓝绿三色，都能够与红色构成补色关系。



一种特定的色彩只有一种补色，有些作品画面色彩单调，这是由于画面中的色彩布局不能满足视觉补色的平衡要求而造成的。补色的调和搭配可以产生华丽、跳跃、浓郁的审美感觉，然而倘若补色以高纯度、高明度等面积搭配，会产生比对比色组更强烈的刺激性，使人的视觉感到疲劳而无法接受。

任何一对互补色，它们既互相对立，又互相满足。它是由三对基本补色引申开来的，这就是色相环上的三对色，黄与紫、橙与蓝、红与绿。它们把充实圆满表现为对立面的平衡。当它们同时对比时相互能使对方达到最大的鲜明性，但它们混合时，就互相消除，变成一种灰黑色。互补色中那种互相满足的因素构成了一个结构简明的整体。因此，它在色彩中具有一种独特的表现价值。

同色即是一种渐变得来的相近的一系列颜色。



用互补色对比绘制出的色彩能够让整个画面更加清晰，冲击力更强，人物的气势也会显得更加凌厉，但如果对颜色的掌控力度不够，画面则会显得花和乱。

同色调的画面和补色调正好相反，同色调的画面会显得很柔和，并且让画面显得很唯美梦幻，但如果色彩掌握力度不够，画面就会显得很灰，主题不突出。

11.1.3　冷色调和暖色调的对比

冷暖是色彩的精华，也是一幅画面的基调，它可以细致地表现出色彩的变化。要色彩生动地表现对象，就要掌握色彩冷暖的对比。任何画面都有冷暖对比，一幅画面无论哪种色彩对比都可以说是冷暖对比的特殊形式。通过对比冷的更显冷，暖的更显暖，画面的色彩层次也就拉开了。要想使某一暖色更暖，就要用更冷的冷色调去衬托它。

运用冷暖色对比，两色应当有主次之分，并以明度和纯度的不同加以调节。但色彩的冷暖不是绝对的，而是相比较而言的。因为色彩不是孤立的，要在色彩的相互关系中，才能准确地表现出对象。也可以说，色彩离开了相互关系就无所谓冷暖，也无所谓正确与否了。

如果一幅画面没有对比，就会失去表现力。因为，颜料色总比不上自然界色彩那么鲜艳，与自然色彩有着很大的差距，我们不能为了表现鲜明的对象，处处都把最鲜艳的颜色涂上去。只要我们灵活恰当地运用色彩对比，突出主要部分，减弱次要部分，就可以达到用色少而色彩丰富的艺术效果。但乱用对比、不分主次强弱，则会喧宾夺主，杂乱无章。



这是以冷色调为主的画面，整幅画面让人感到了夜晚的清冷，但粉色的人物和暖暖的银光却让人感到画面的安逸和宁静。



这是以暖色调为主的画面，整个画面显得很温暖，但画面中阴影部分的蓝紫色调却让画面透着一股清晰，让整个画面显得更加自然。

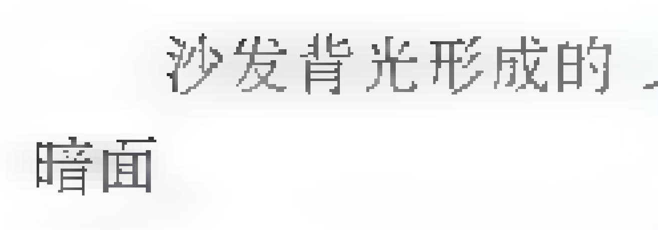
位于冷暖不同背景上的同一色彩，看上去感到在冷色背景部分偏暖，在暖色背景部分则偏冷，这是由于冷暖对比产生的感觉上的差异。

11.1.4 光与影的结合

我们观察色彩，一定要将对象、光源和环境三者作为不可分割的整体来观察、比较，只有这样才能正确地找到物体的色彩关系。因为我们所指的物体的色彩，也就是物体本身的固有色，它本身就是物体在一定的光源、环境下所呈现出来的色彩，所以了解物体在光源中产生的明暗关系的变化是我们绘制色彩必须要掌握的知识。

物体在光源下会明确地呈现明暗两面，而在明暗交接的地方也会形成灰面过渡。通常在暗部会因为环境色出现反光，在光源的照射下，由于物体本身结构的遮挡还会形成阴影，阴影可以说是暗部的衍生。



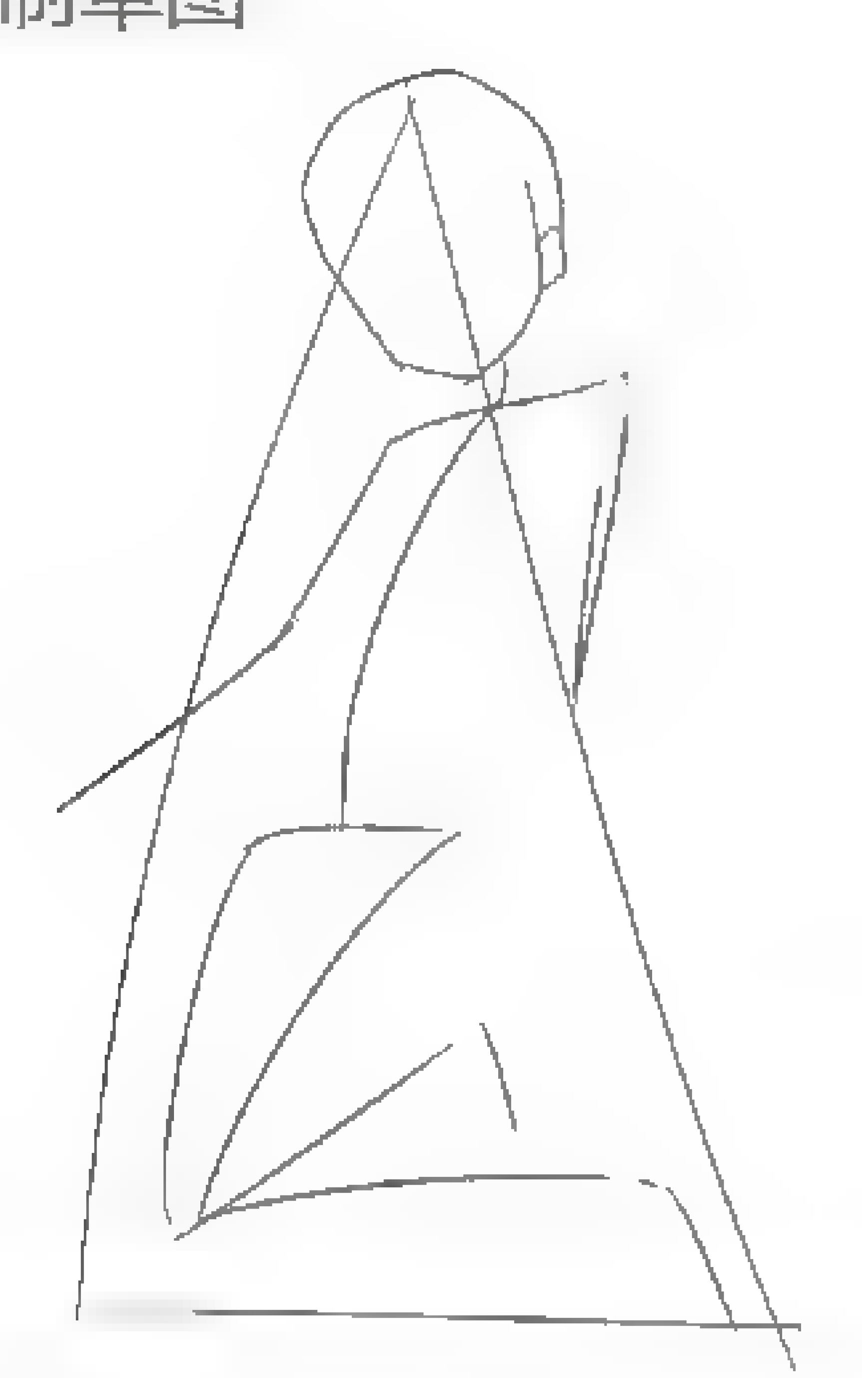


11.2　实战——少女上色案例

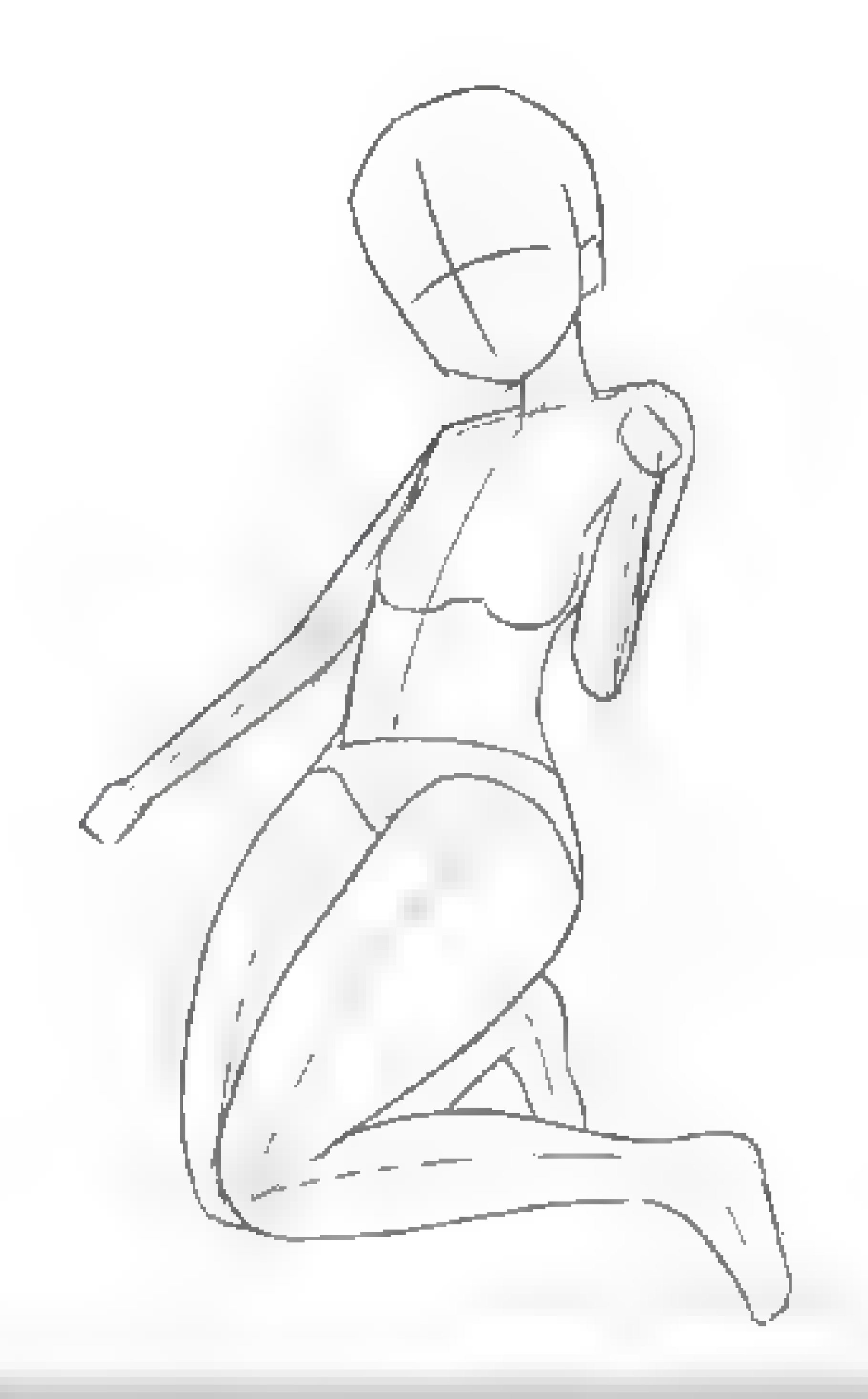
日漫风格的漫画颜色都非常的丰富，下面的这个跳跃的少女是一幅以冷色调为主的漫画，以蓝紫色为主，辅之淡黄、玫红等补色构成一幅透明感十足的图画。

11.2.1　实战——绘制线稿

绘制草图



1 确定构图，整幅图是最为常见的三角形构图法，勾勒出人体动态线，确定人身比例。



2 在动态线的基础上绘制出人物的外形轮廓，注意腰胯连接处线的走向。



3 给人物添加头发，勾勒出人物的五官，并绘制出人物衣服。



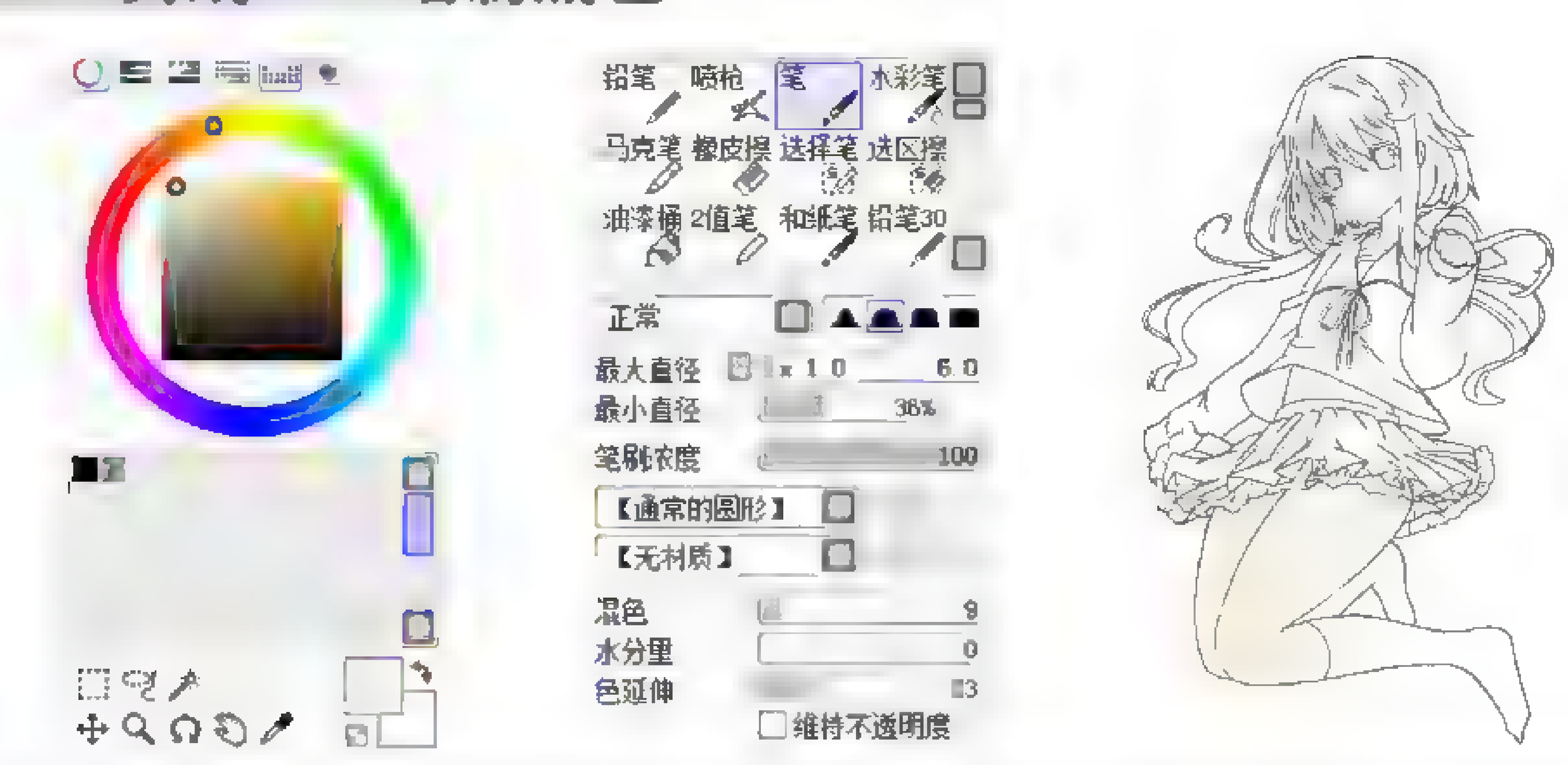
4 继续刻画人物的外形，绘制衣服的纹样褶皱，添加装饰品。

5 线稿完成，整理画面，擦除一些没有用的线条，检查是否有些地方表达不到位。

人物的眼睛结构要绘制出来，瞳孔、瞳仁、睫毛、高光都要勾勒出来。

少女的裙子有两层，注意它们之间线条的关系，层次感要分清楚。

11.2.2　实战——绘制底色



1 绘制人物皮肤的底色，这名少女是亚洲女性，白皙的皮肤带着一点牙黄色，选择颜色后用油漆桶工具直接填充。

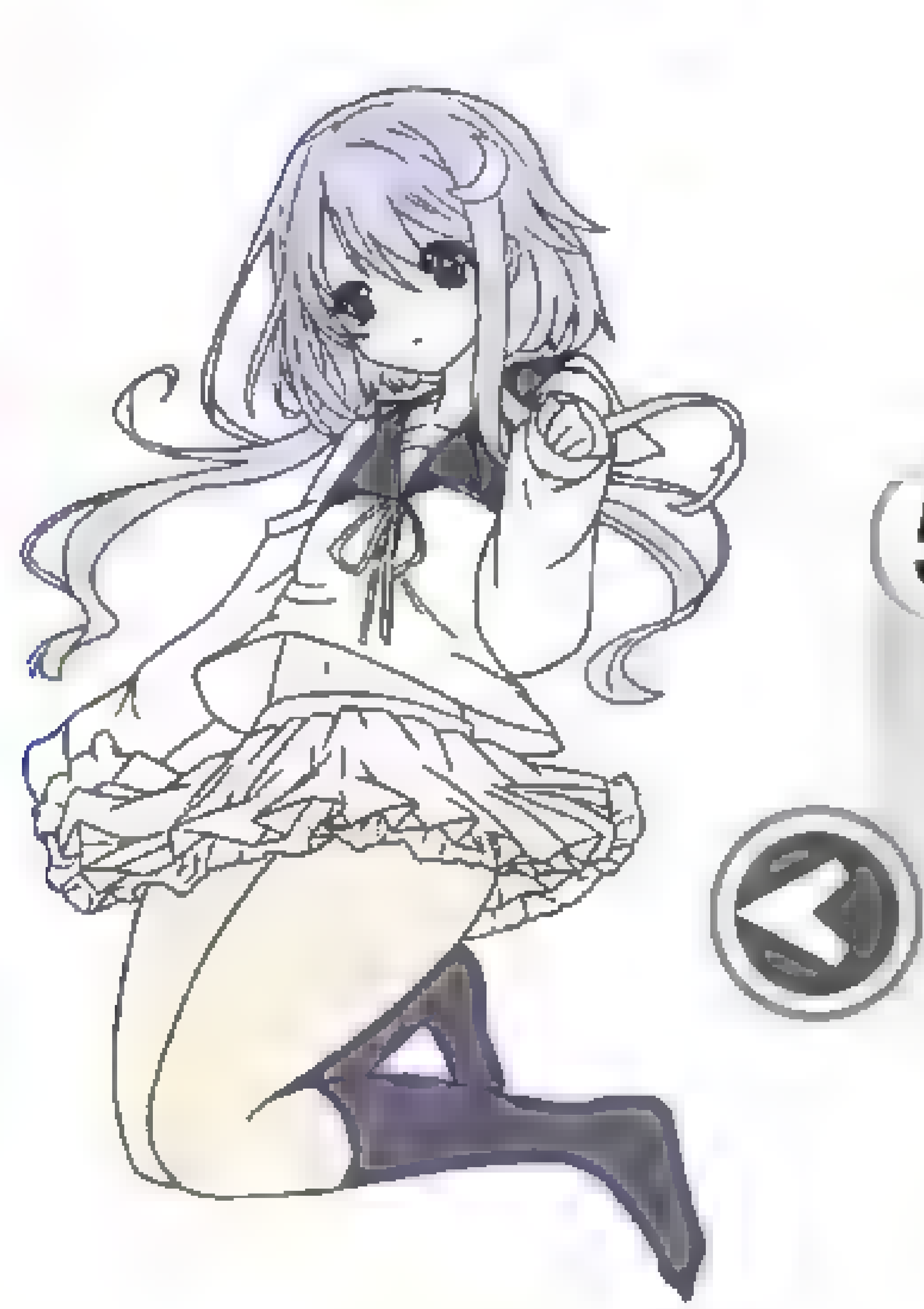
2 绘制人物头发的底色，主要把人物头发的固有色绘制出来，整幅图以蓝紫色为主，头发偏蓝色更容易确定画面基调。

3 绘制人物眼睛的底色，先确定瞳孔和瞳仁之间的关系，瞳孔颜色较深，用深一点的蓝色绘制，瞳仁相对于瞳孔的颜色要较浅，用浅一点的蓝色绘制。对于眼睛的绘制后面会有详细的步骤。





4 颜色之间冷暖关系的对比给人的感觉是暖色要突出一些，而冷色则非常的沉静。袜子位于整个人物的下方，用偏紫的颜色绘制能更好地确定它在整幅画面之中的空间关系，不会显得非常的跳跃。



5 所谓的基调就是一种色系在画面中所占据的比例，确定一幅画的基调，对于画面后续步骤的绘制有着指导性的作用。日本少女的学生服饰类似于水手服，衣领可以用较深的蓝色，确定整幅画面的重心所在。



6 衣领背面，靠近肩膀的位置因为没有光的照射，处于暗面，在确定了衣领的固有色之后，运用偏冷的明度较深的紫色绘制。



7 衣领背面，飞扬的领角因为反光的存在颜色较浅，而空间关系偏后，用偏紫的蓝色绘制。

8 衣服和裙子属于同一种颜色，面积很大，用较浅的蓝紫色绘制，确定整幅画面的基调。

9 给人物袖口的位置上色，它位于人物的胸前，虽然跟衣领的颜色较近，都是偏紫的蓝色，但是在明度上要亮一些。



10 绘制衣领位置的蝴蝶结，用较浅的紫色绘制，进一步确定画面的基调。

11 给人物的衣摆上色，衣摆靠近肌肤的位置处于暗面，用明度较深的紫色绘制。

12 给裙子的腰部位置上色，颜色用较深的蓝紫色。



13 人物的裙子分成两层，下面一层颜色紫色成分较多，用紫色偏蓝绘制，颜色明度适中。

14 人物右边裙摆下方位于阴影部位，颜色较重，上部分受到裙摆的环境色影响，偏蓝色明显。

15 人物裙摆下方阴影部分，下半部分颜色明度上要比上半部分更深，用明度较深的蓝色绘制。

16 整理画面，人物固有色绘制完成，确定了整幅画面的基调是以蓝紫色为主的冷色调，在冷色调的熏陶下，少女显得非常宁静，给人一种静谧的气氛。

黄色与紫色为互补色，黄色的头饰显得跳跃，却也给画面带来了亮点。

衣领里衬的颜色蓝白相间，绘制时要跟随基调走。

11.2.3 实战——头部的刻画

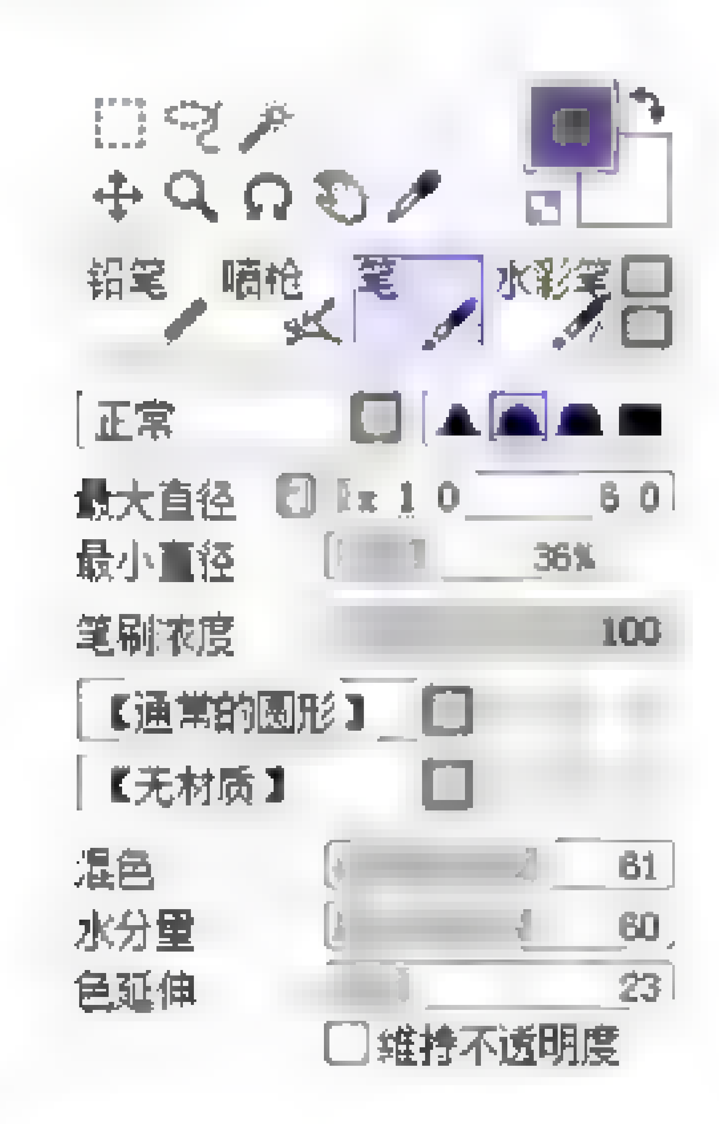
>>> 头发的刻画





1 确定了头发的颜色为淡蓝色，头发颜色不要太淡，保证头发有一定的可视程度。

2 用重一点的蓝色绘制头发的暗面，确定在整个头发中重色的比例。





3 用快捷键V选择画笔工具，准备刻画人物的头发。

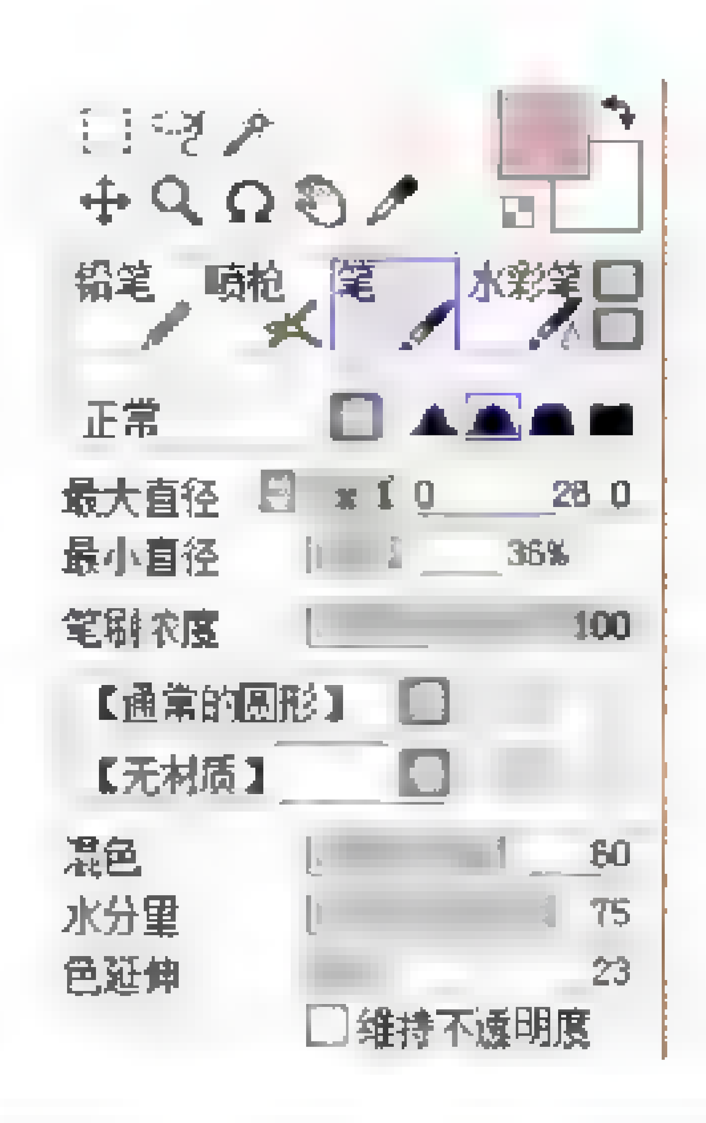
4 人物头发透明度的表现，把笔的混色、水分量调成如上图所示，用头发的固有色加一点蓝色的互补色在头发阴影处绘制。



5 给头发添加高光，初学者往往把高光理解为白色，这里是需要纠正的，一件物品的高光与所绘制对象的颜色属于同一种色系，只是明度较高，辅之以一点互补色，这样高光添加上去后会有透明感，不会显得突兀。而这个少女的高光就是偏蓝的白色加一点淡淡的绿色绘制而成的。

脸部的刻画





1 少女的皮肤一般都非常白皙，用带着淡黄色的白色绘制少女皮肤的固有色。

2 人物皮肤颜色的过渡非常微妙，把笔的混色和水分量值调成上图所示的结果。





3 给人物脸部的两颊铺上一层淡淡的胭脂红。

4 在胭脂红的基础上，在人物脸部两颊处再铺上一层玫红。





5 运用笔的特性柔和脸部颜色，混色和水分量越高，颜色混合就越是微妙。

6 少女的红晕绘制完成，在她的脸颊上点出高光，增加皮肤的透明度。

11.2.4 实战——眼睛的刻画



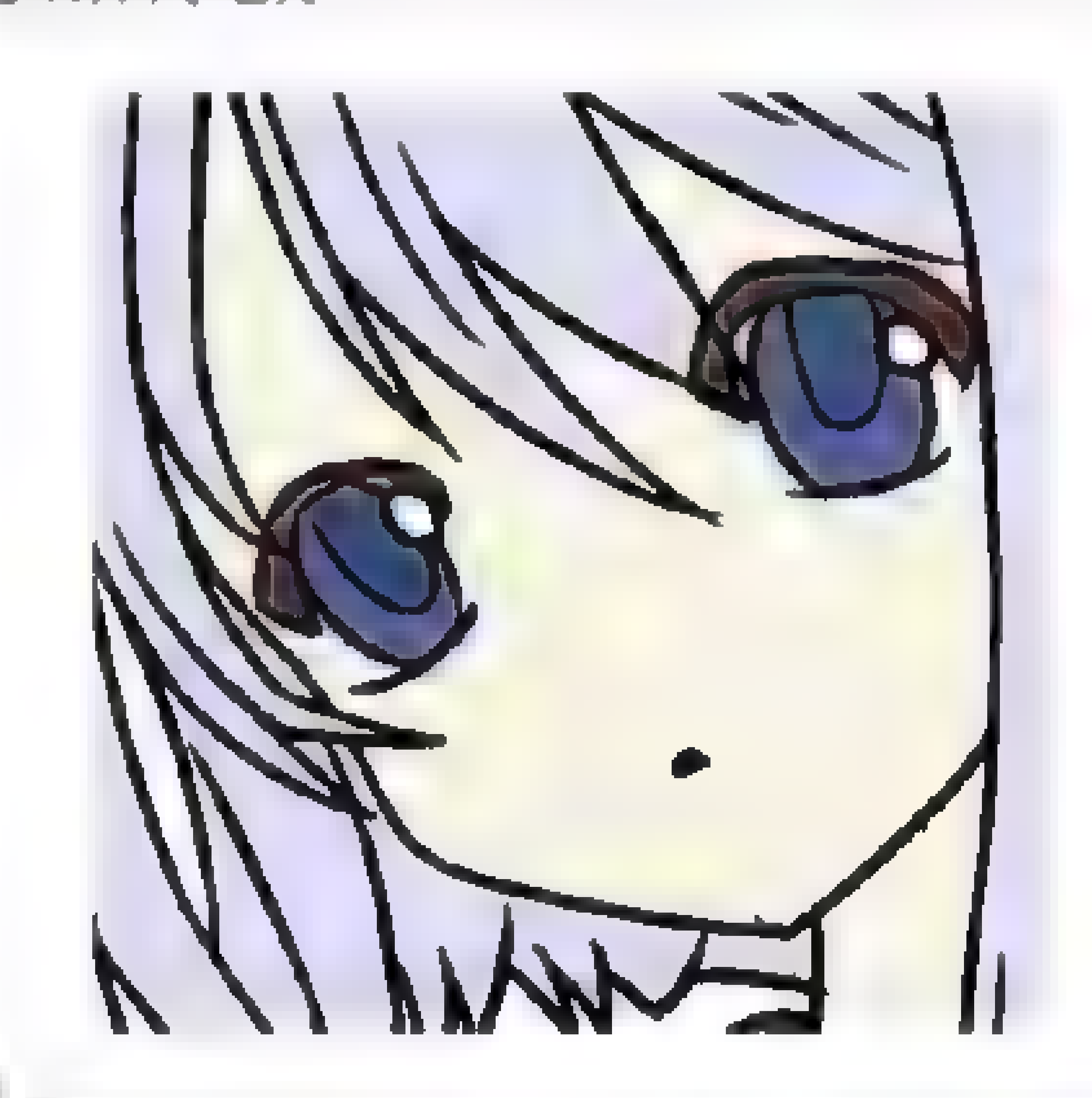
1 前文已经介绍了绘制人物眼睛固有色的方法，现在介绍眼睛具体的绘制流程。



2 给瞳孔添加颜色，瞳孔在整个眼部是颜色最深的地方。



3 绘制瞳仁，确定瞳仁的颜色与瞳孔为同一色系，颜色要比瞳孔的浅。



4 绘制眼睛上方的睫毛，日式漫画人物的睫毛都较为宽厚，这样显得眼睛较大。

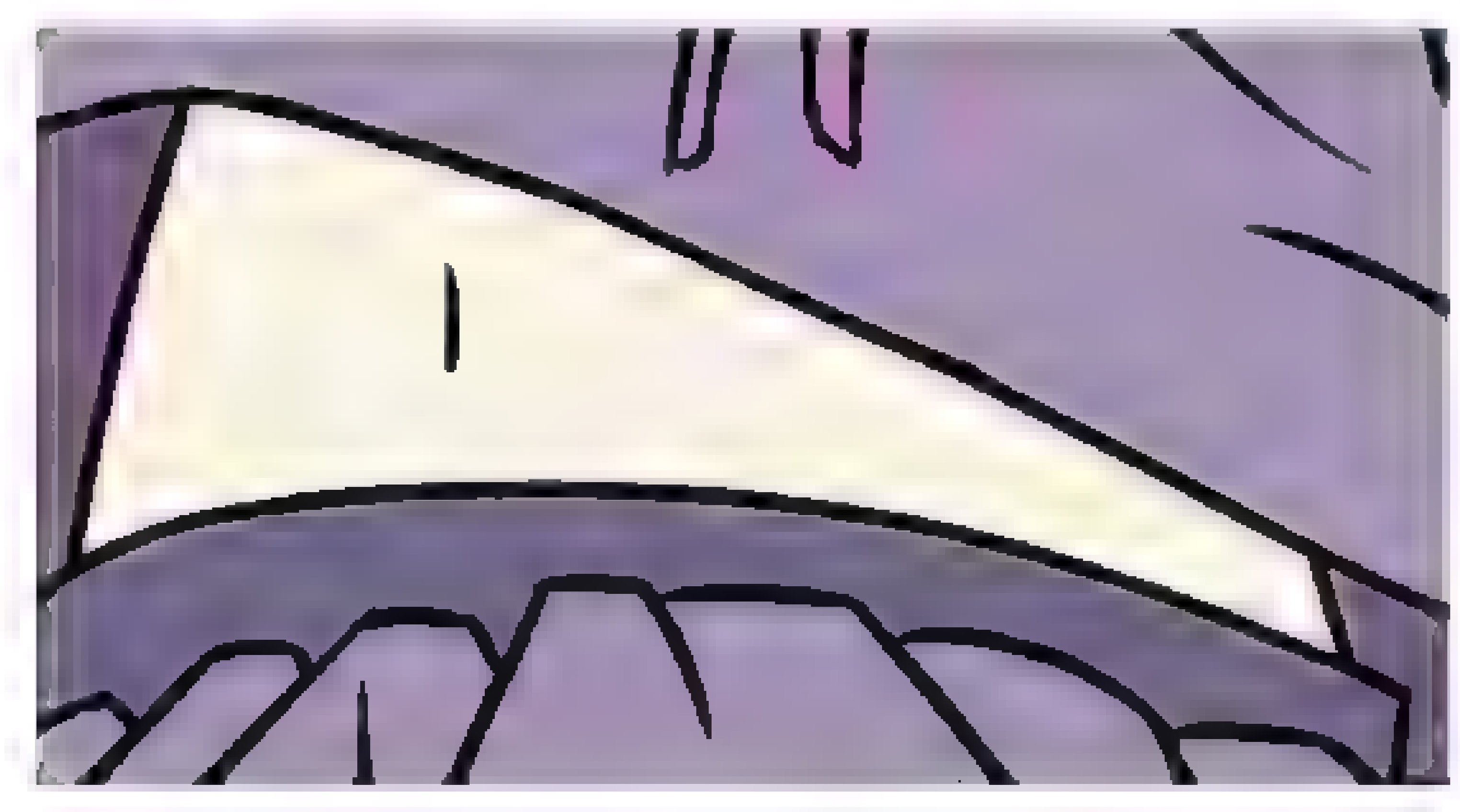


5 绘制上眼皮在眼白处的投影，颜色选择可以带一点淡淡的绿色。

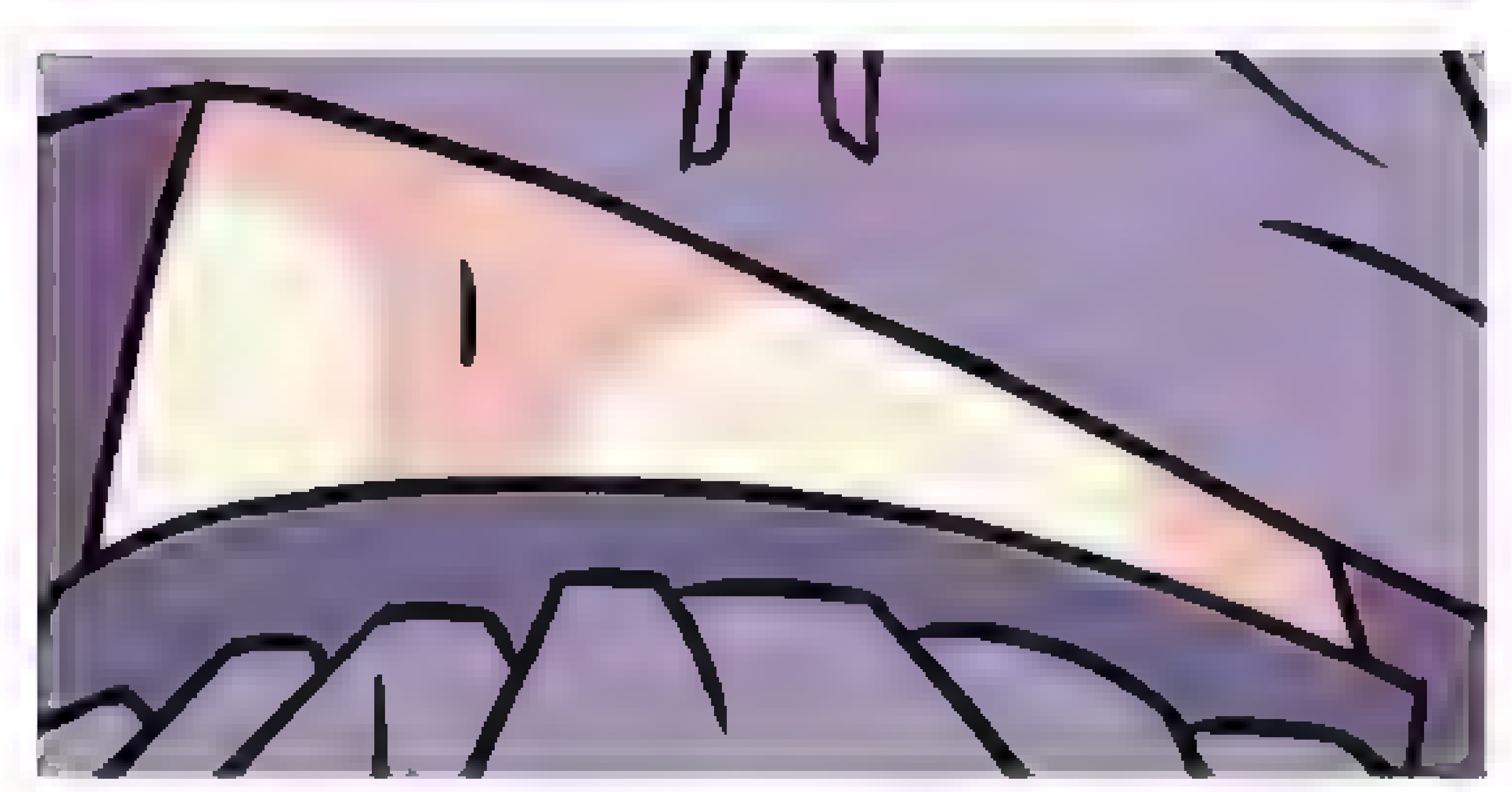


6 刻画眼睛，绘制出眼睛的受光部位，并为眼睛高光上色，高光白色偏蓝。

11.2.5 实战——腰部的刻画



1 确定腰部皮肤固有色为白色偏黄的颜色。



2 用紫色绘制出腰部的暗部，并勾勒出人物腰部的大致结构。

铅笔 喷枪 笔 水彩笔

正常

最大直径	x 1.0 4.0
最小直径	36%
笔刷浓度	100
【通常的圆形】	
【无材质】	
混色	70
水分量	50
色延伸	23

□维持不透明度



3 皮肤的颜色渐变很微妙，不会有非常大的色差，把笔的混色和水分量值调成上图所示的结果，混合两种颜色，缓和颜色过度突兀。

11.2.6 实战——腿部的刻画



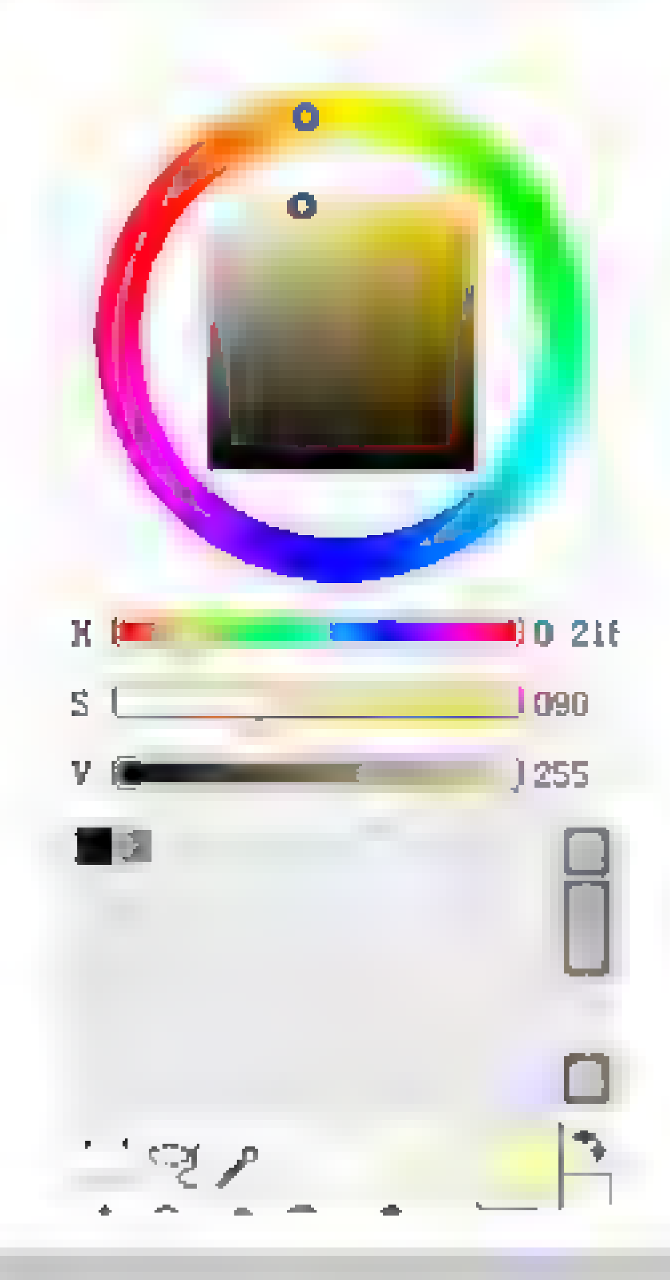
1 确定少女腿部的固有色为白色偏黄的颜色，少女的腿部圆润而又充满弹性，上色时要根据腿部的结构来绘制。

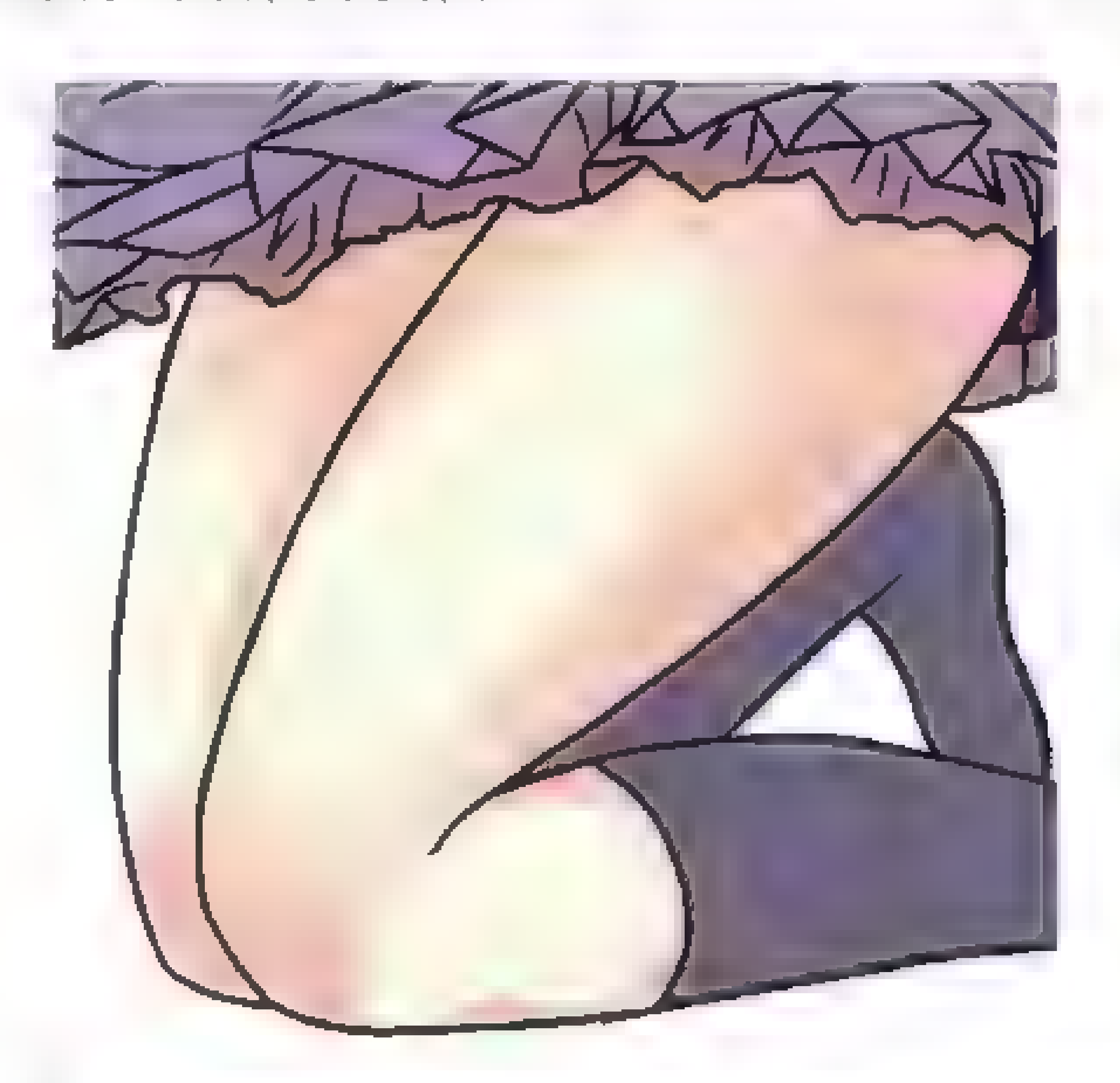




2 用紫色绘制少女腿部的暗部，大腿结构的转折要圆润，膝盖处转折可以硬朗一点。

3 继续刻画腿部，把笔的混色和水分量值调成上图所示的结果。

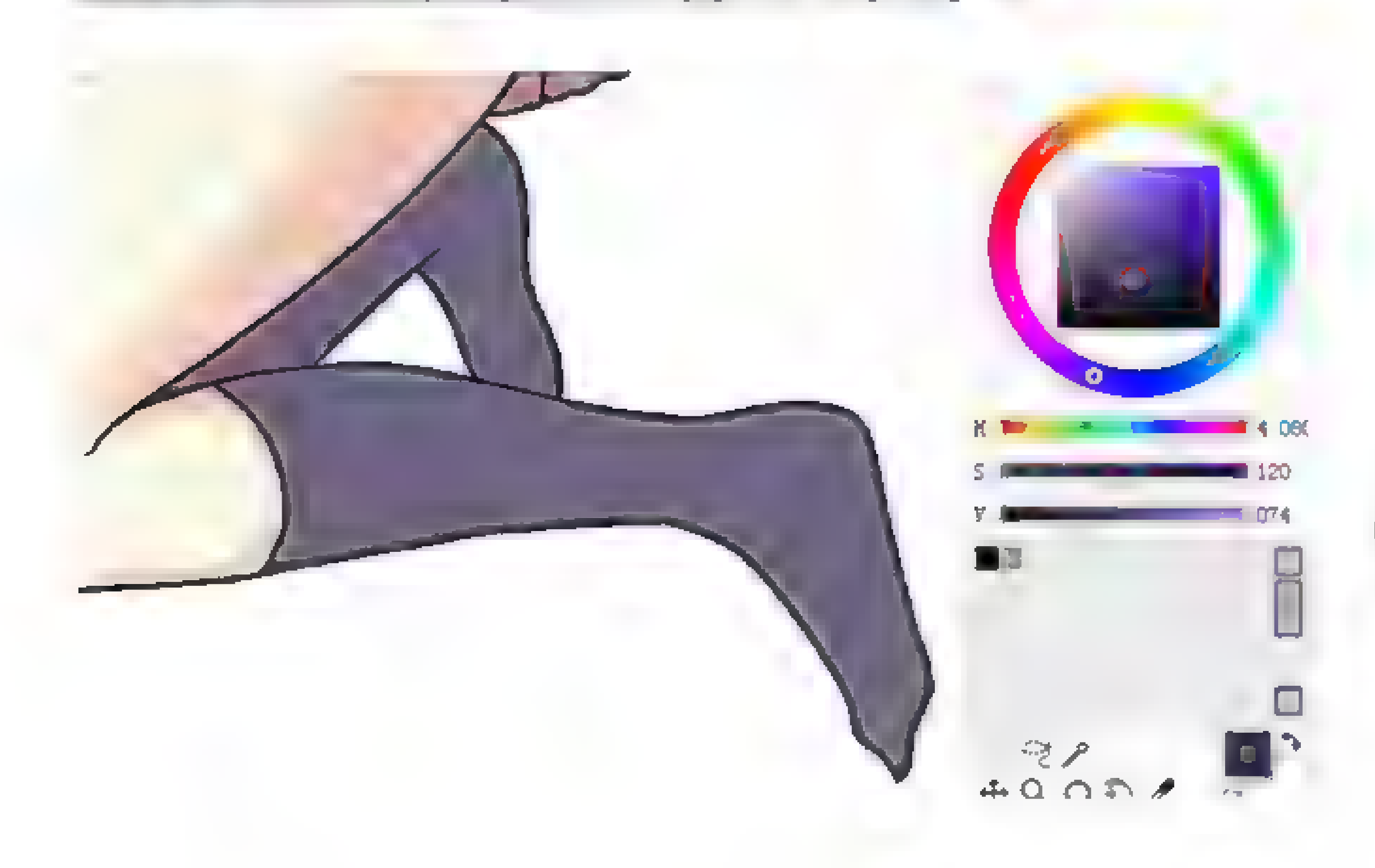




4 确定需要添加的颜色，黄色与紫色为互补色，一定比例上相加可以调出漂亮的透明色彩。

5 刻画腿部，少女的皮肤红润而呈现出透明感，淡黄色与紫色相加，在笔的混色下呈现出很强的透明感。

11.2.7　实战——袜子的刻画



1 确定袜子的固有色为蓝紫色，在空间关系上，袜子位于人物臀后，颜色较深。





2 运用明度较深的蓝色绘制出袜子的暗部，整体与皮肤形成鲜明的明度对比。

3 把画笔调整成与上图中所示结果一样，以便接下来的绘制。



4 绘制出暗部的颜色变化，使画面的透气感更强，不会显得过于压抑。



5 给袜子添加高光，表现出袜子的质感，有画龙点睛的作用。

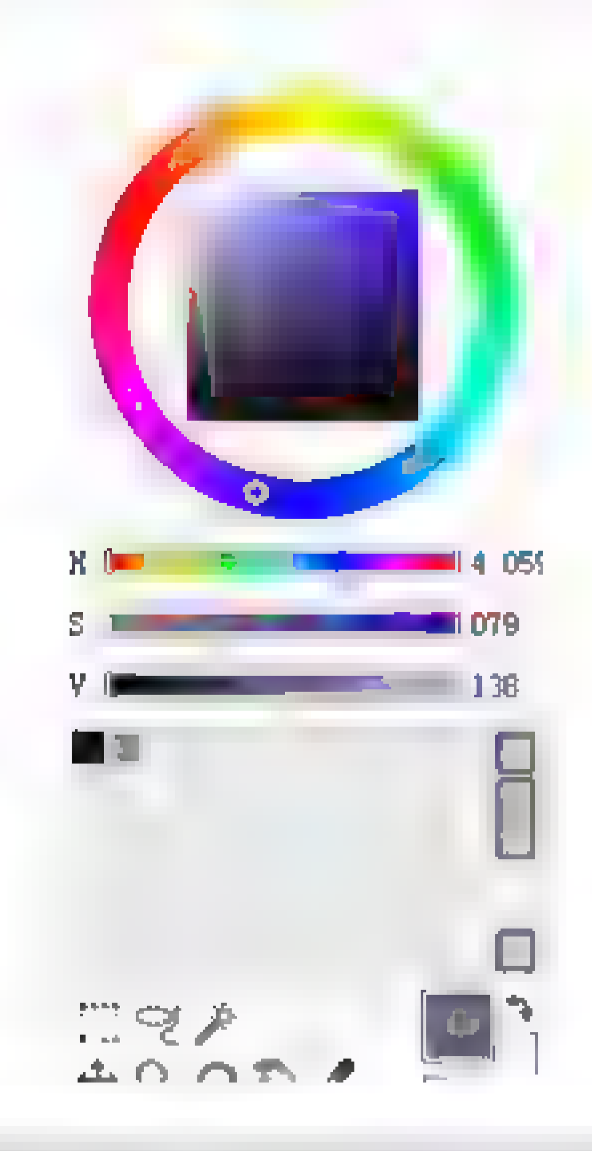
11.2.8　实战——衣服的刻画





1 确定衣领暗部的颜色，如上图所示。

2 根据人物的人体结构与衣服的褶皱，绘制出人物衣领和肩膀上的暗面。

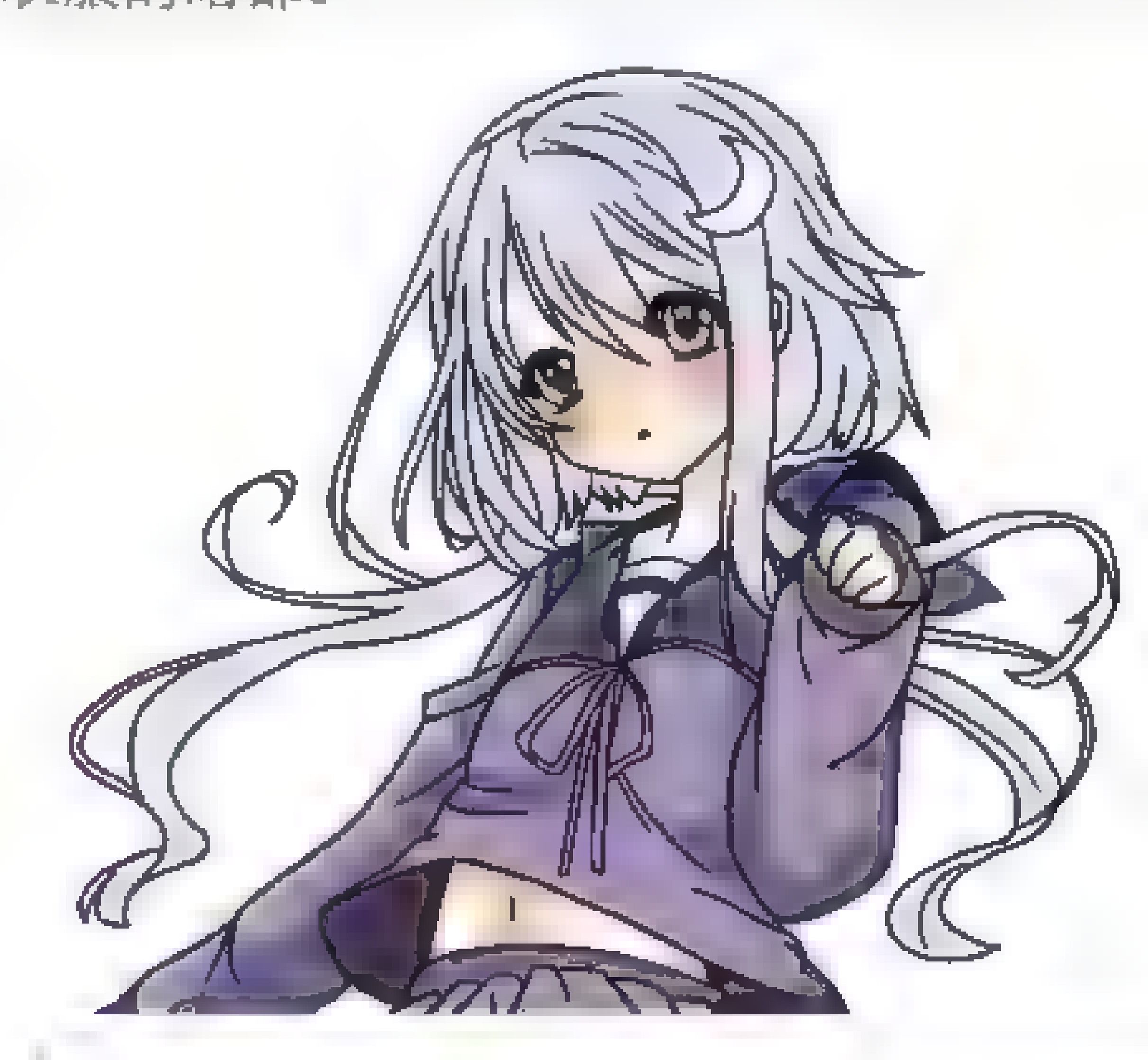




3 绘制衣服的暗部，颜色明度下调，如上图所示。

4 跟随着衣服的褶皱和身体的轮廓绘制出衣服的暗部。





5 绘制衣摆暗部的颜色，颜色值如上图所示，为深蓝紫色。

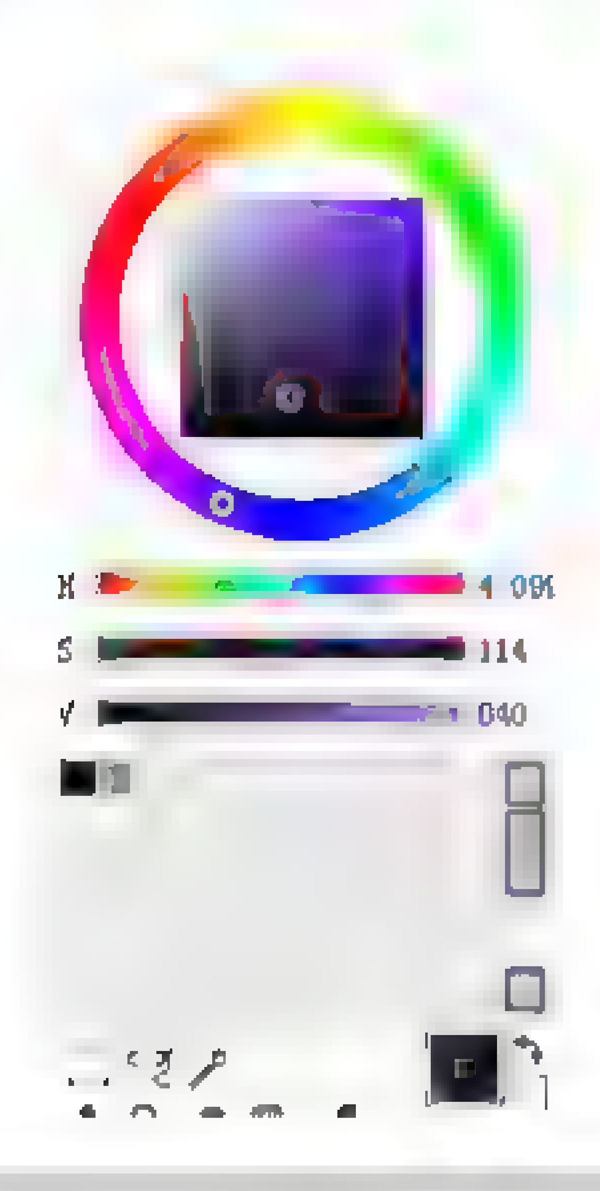
6 皮肤周边的衣摆处于暗面，没有受到光的照射，颜色较深。





7 绘制裙子的暗部，颜色如上图所示，蓝色的明度较低。

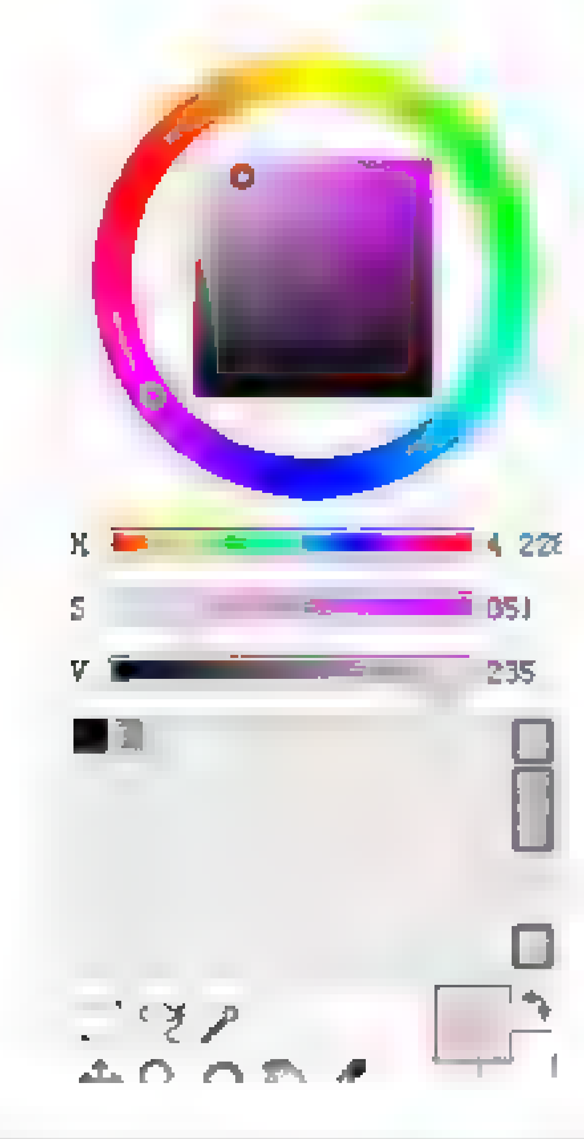
8 裙子的褶皱非常多，阴影的绘制要跟随着褶皱的纹路来绘制。





9 绘制裙摆的暗部，颜色调整如上图所示，为深蓝色。

10 裙摆处没有受到光的照射，没有皮肤的反光，是整幅画颜色最深的地方。

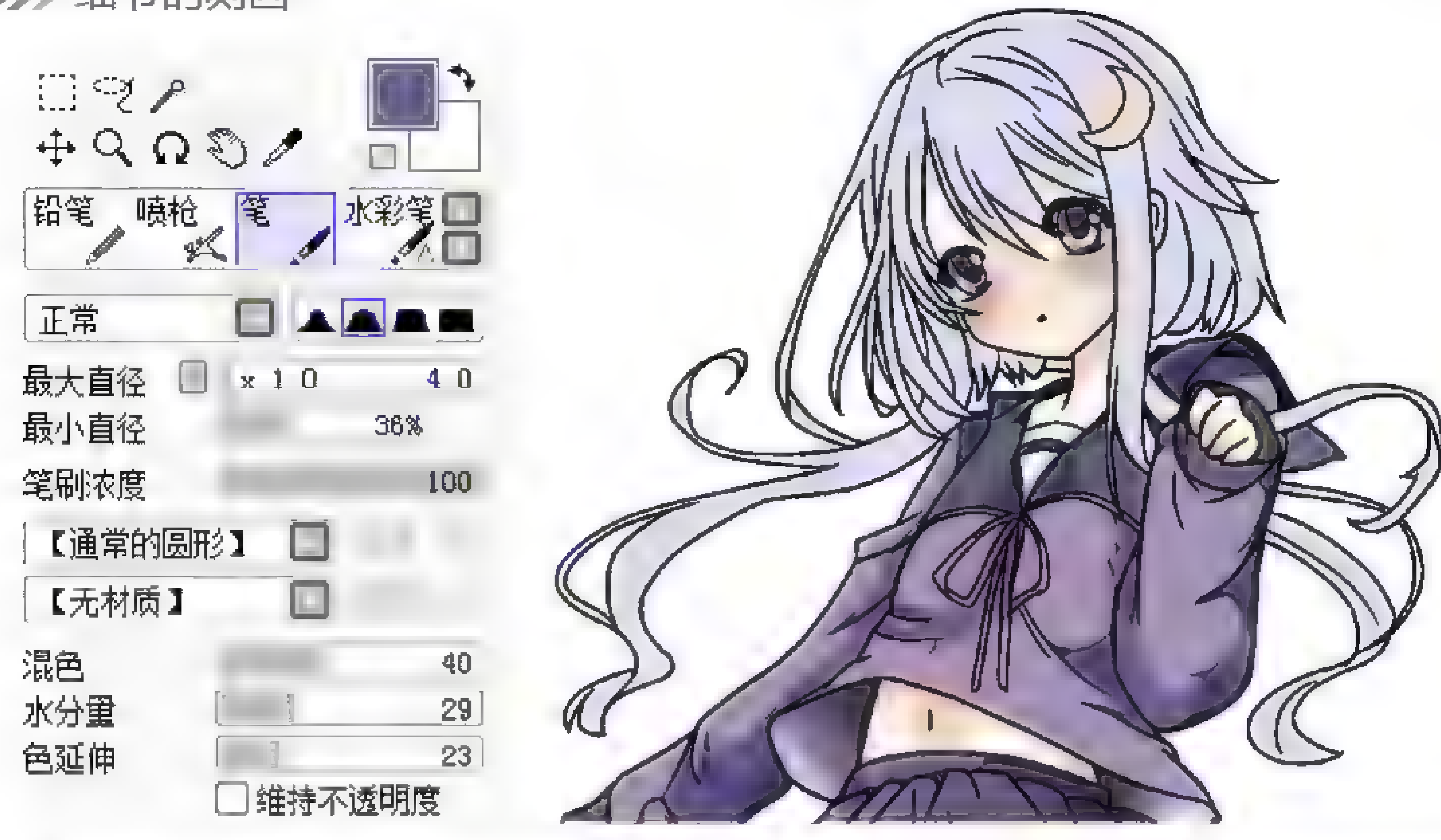




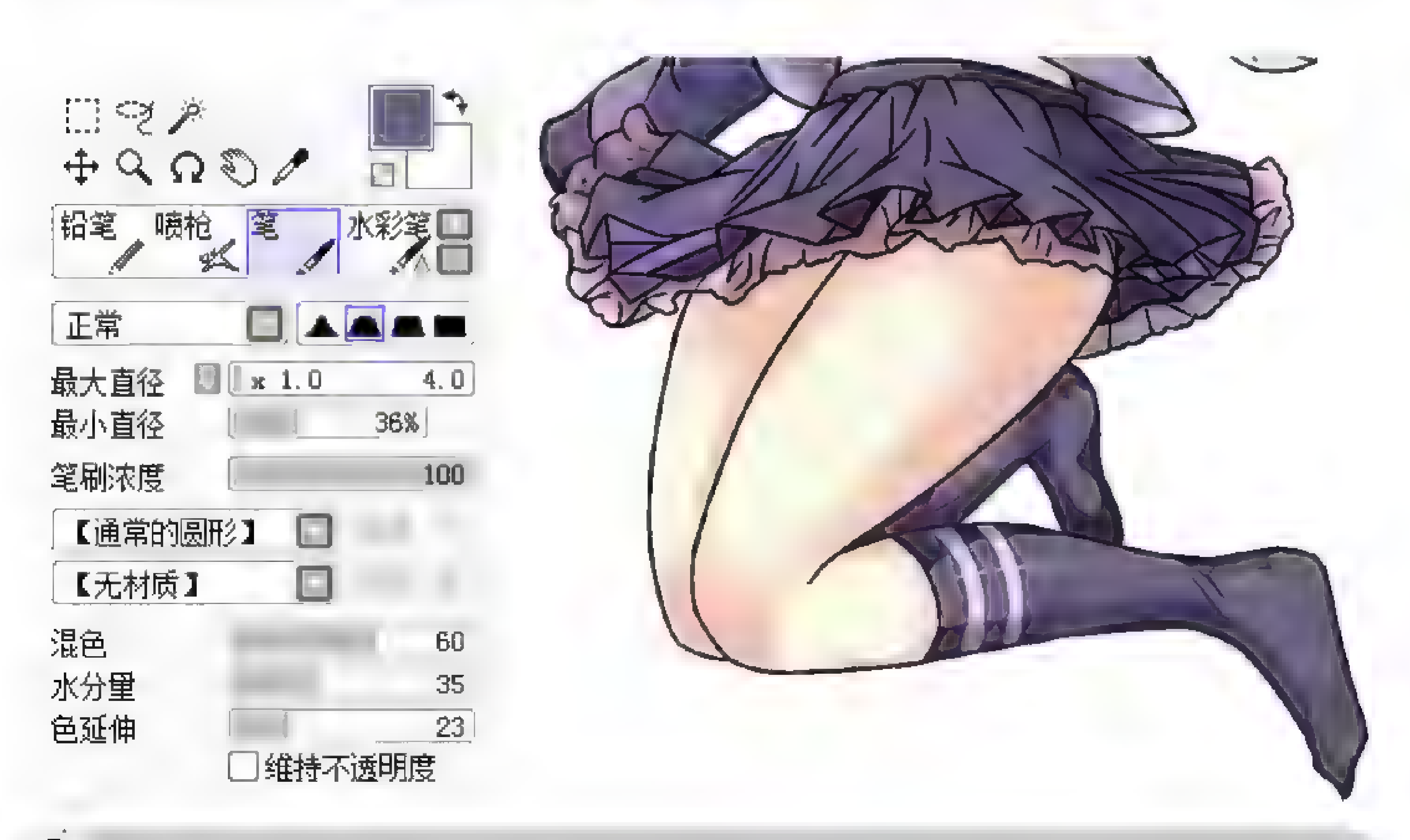
11 绘制下层裙摆的亮面，颜色调整如上图所示。

12 裙子的质地没有皮肤那么平滑柔和，颜色对比较为强烈。

细节的刻画

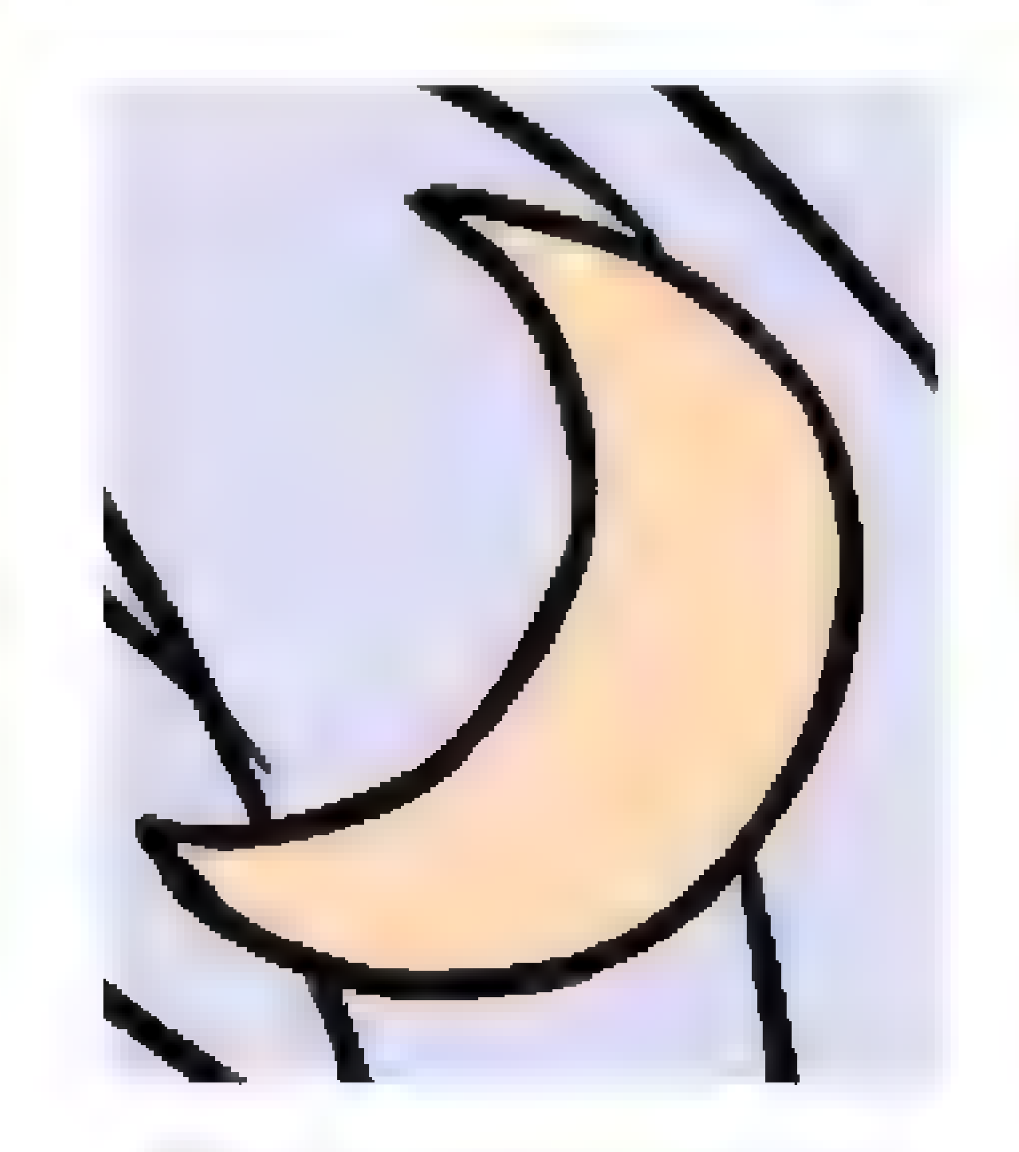


1 刻画人物衣服的上半身，笔的规格如上图所示。在明白了明暗关系之后，对画面进一步处理，主要是刻画人物暗部的颜色，使暗部的颜色透气，增加整幅画面颜色的层次感。暗部的颜色处理可以多添加一点较淡的紫色，在衣摆的暗部可以加强一点皮肤的反光。



2 刻画人物的下半身，笔的规格如左上图所示。裙子的刻画与上半身大致一样，主要注意的是裙子过渡色的运用，下层裙摆的颜色对比要强烈，亮面的环境色与固有色对比强烈，突出裙子的立体感。右边的裙子较为复杂，受到环境色的影响较多，但是色系依然是冷色调为主。

11.2.9 实战——装饰品的刻画







1 确定头部装饰品的底色为玫红色。

2 确定装饰品暗部的颜色，如上图所示。

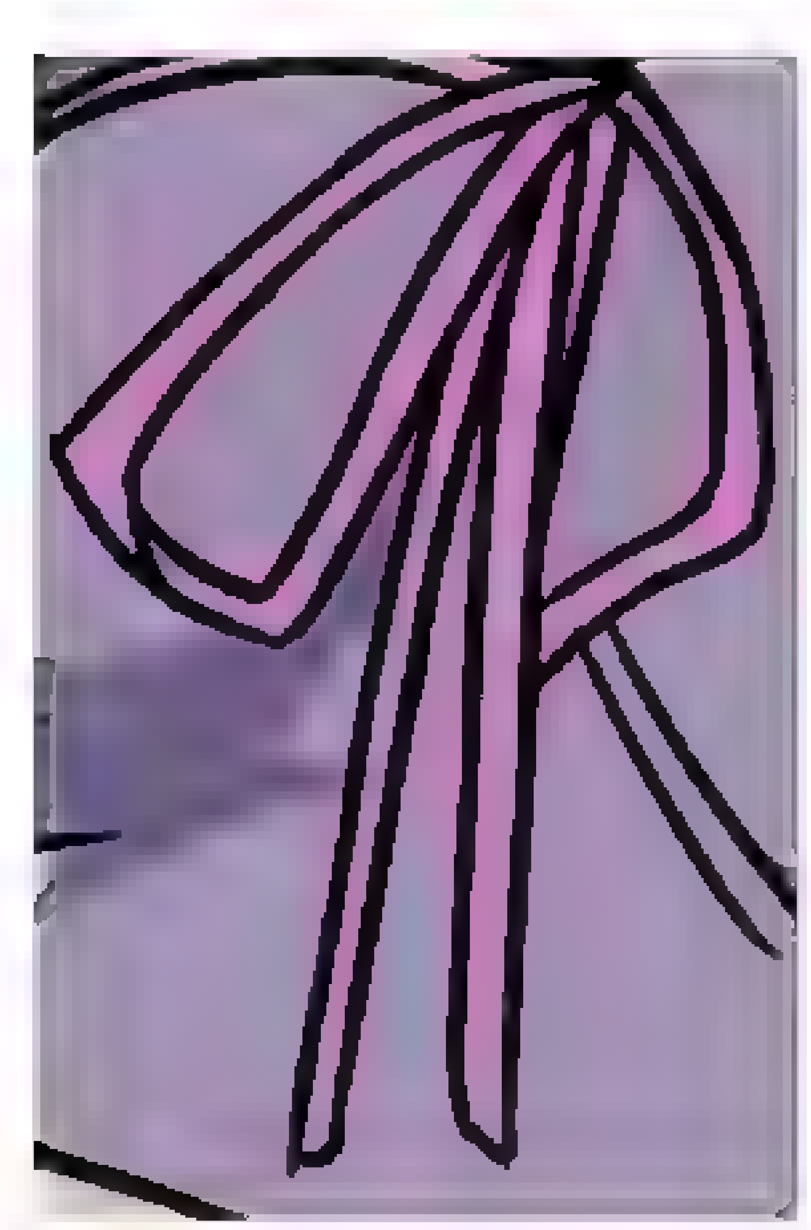
3 绘制头部装饰品暗部的大致区域。



4 继续刻画，确定头部装饰品的亮部颜色。



5 给头部装饰品添加高光。







6 确定胸前蝴蝶结的固有色为紫色。

7 继续刻画，确定颜色如上图所示。

8 绘制胸前蝴蝶结的暗部颜色，紫色的明度较深。

11.2.10 整理画面

整理画面，跳跃的少女案例绘制完成。冷色调的画面让人感到沉静、安逸，绘制这个案例值得注意的是暗部颜色的处理，暗部也是有层次的，多运用补色处理暗部。



手部的结构较为简单，暗部用黄色、玫红绘制。

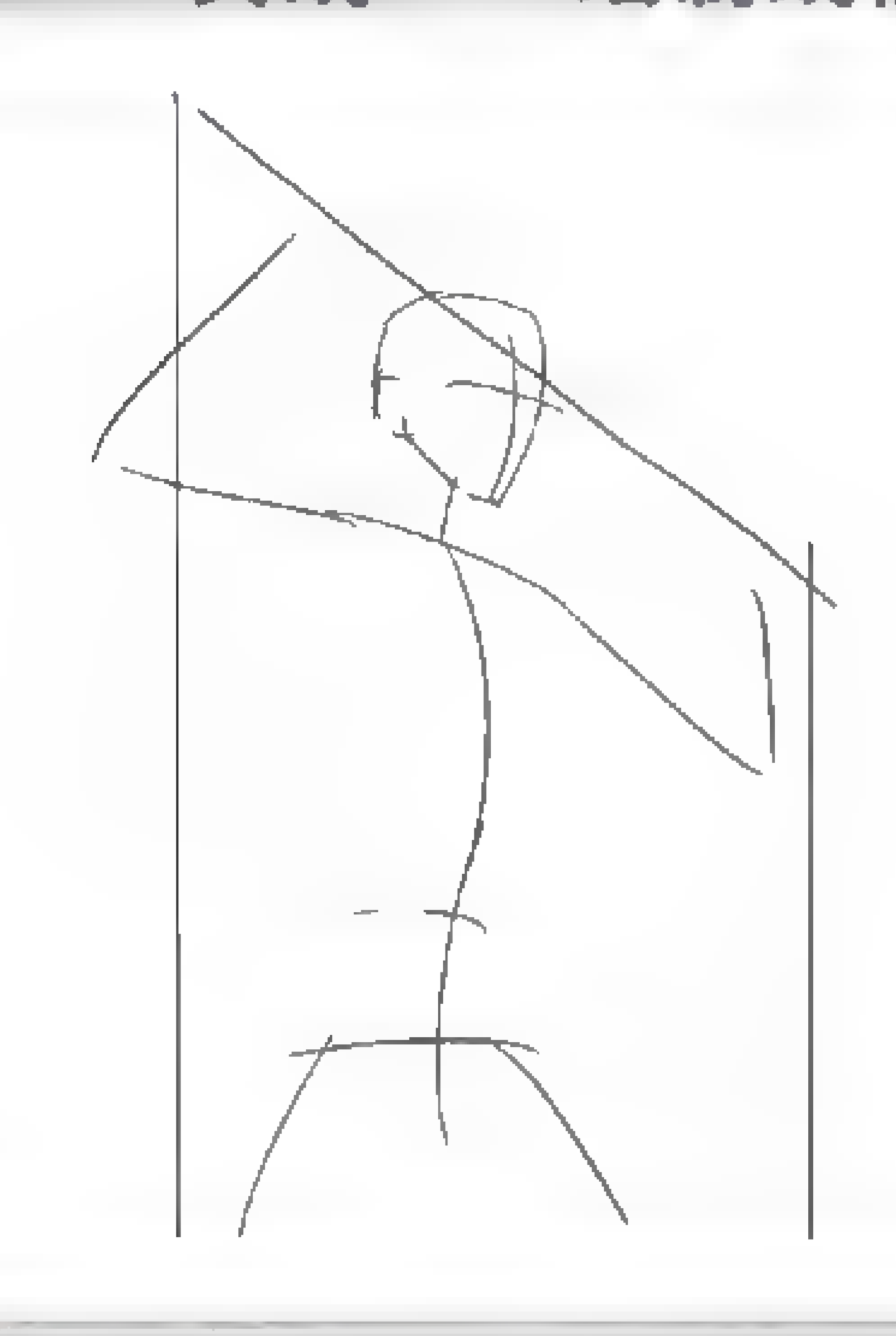
袜子的暗部要透气，高光的添加能够很好地体现袜子的材质。

裙摆的颜色较为丰富，颜色的层次感要明确。

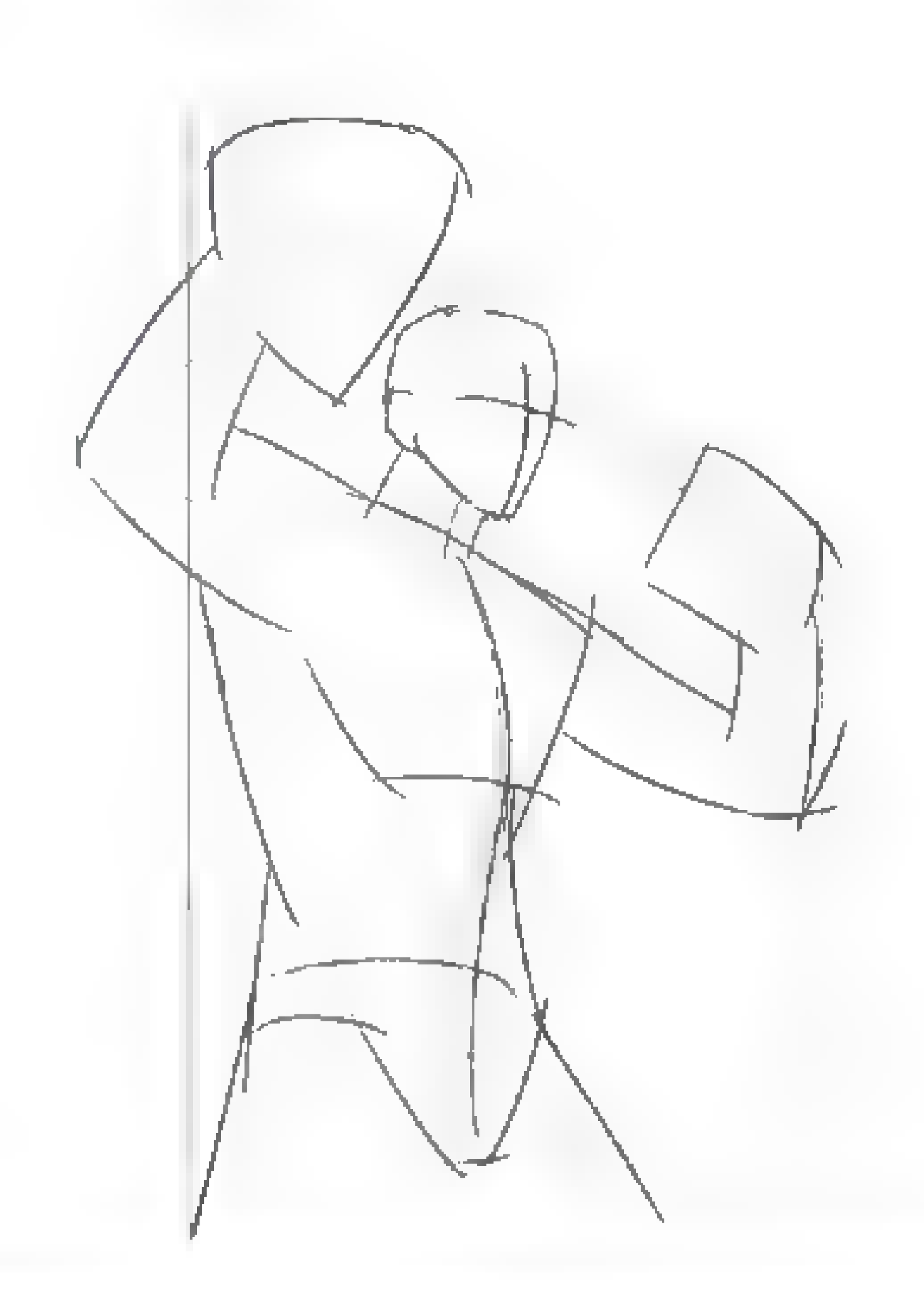
11.3 实战——男性半身上色案例

上面绘制了一个冷色调的案例，这次我们来绘制一个暖色调的案例，暖色调带给人的是一种激情，一种冲动，冲击力强，这个男性半身以红黑两色为主，构成了暖色的基调。

11.3.1 实战——绘制线稿



1 确定人物的构图方式，梯形的构图方式，稳定性高，透视性强，有冲击力。



2 根据人物的动态线和头身比例绘制出人物的轮廓草图。



3 在轮廓草图的基础上勾勒出人物的手指。



4 给人物添加衣服，勾勒出人物的五官，绘制出头发。

手臂抬起，褶皱都集中在手肘处，注意手肘处线条的穿插。

5 整理画面，擦除多余的线条，线稿图完成。注意线稿的穿插，绘制要流畅，尽量一笔绘成，不要出现断断续续的线条。



外套和衬衣、腰部皮肤是有层次感的，注意它们之间的空间关系。

皮带扣是有厚度的，不能只用两条线代替。

11.3.2 实战——绘制底色





1 给人物的皮肤填充底色，这个例子是暖色调的例子，肤色偏红色。

2 给头发添加颜色，红色的头发确定了整幅画面的基本颜色基调。





3 给人物的衣服上色，外套用暗红色，偏带一点点紫色填充。

4 给人物的裤子上色，裤子的颜色用淡蓝色绘制，增强整幅画面的颜色对比。

5 绘制人物装饰品的底色，人物大色块绘制完成。查看几大色块是否有地方出现空白点，处理好整幅画面的色彩基调。



脖子处的装饰品颜色与衣服的颜色相近，可以用同一种颜色绘制底色。

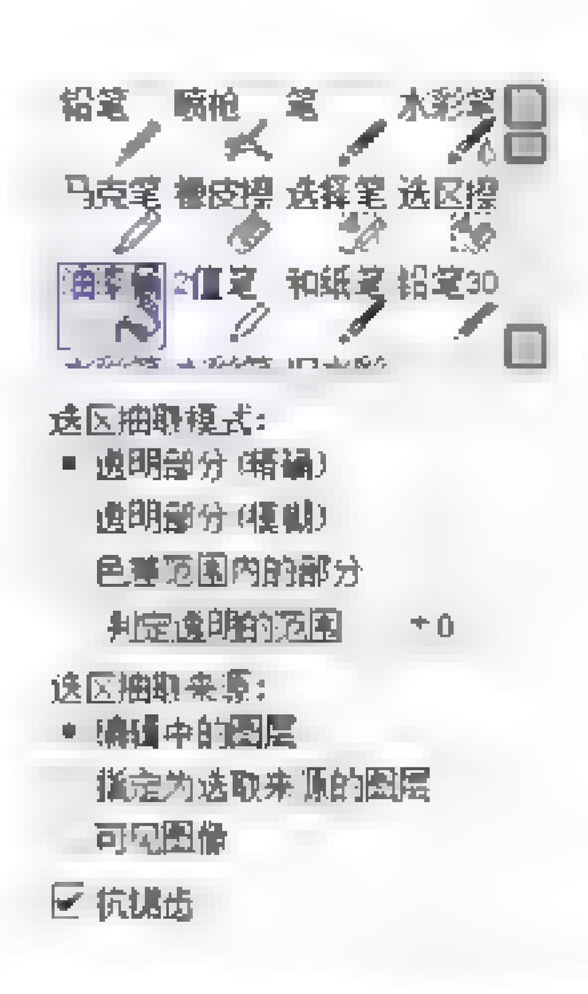
衣服的排扣要比衣服颜色深。

裤子上面的装饰皮带颜色较深，可以用与衣服相似的颜色。

11.3.3 实战——头部的刻画

头发的刻画

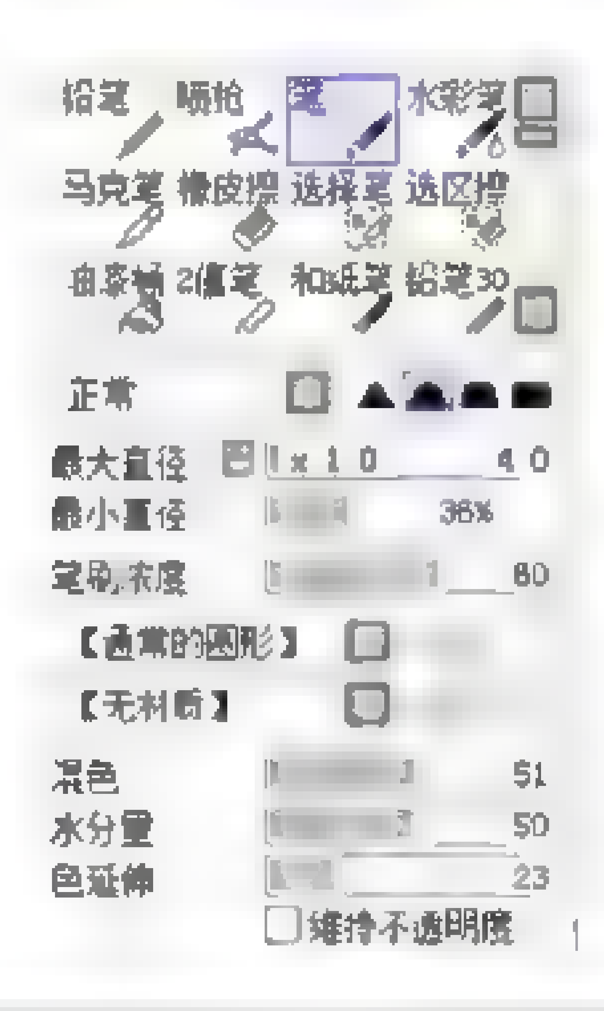




1 绘制头发的底色就是绘制头发的固有色。绘制出人物头发的固有色，头发的颜色基调基本上就能确定下来。

2 在SAI软件里面填充颜色都会用到上图所示的油漆桶工具，运用油漆桶工具上色非常方便。

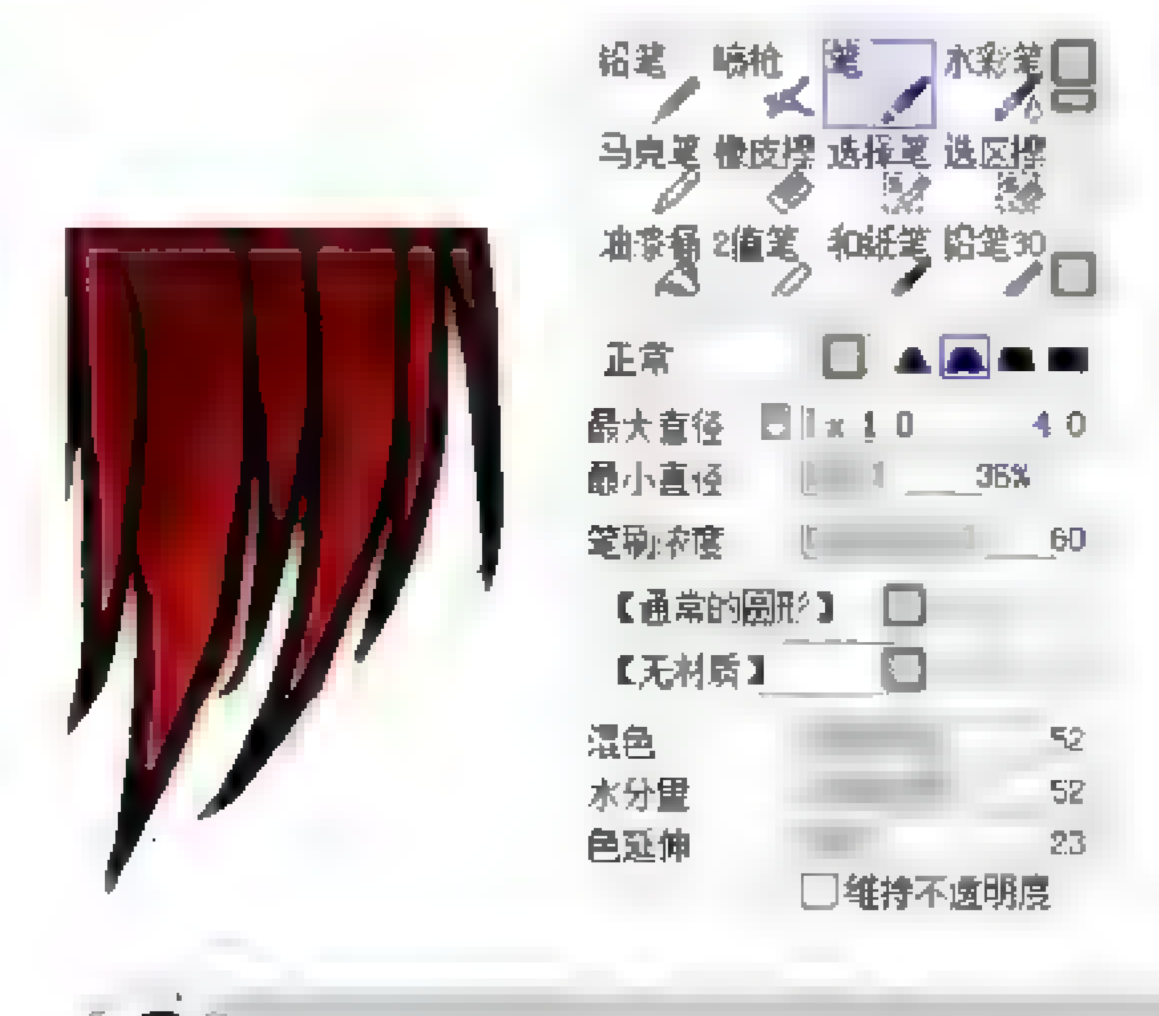




3 区分头发的明暗，绘制出头发的暗部颜色。

4 笔的快捷键是V，运用笔绘制颜色需要注意笔的规格。





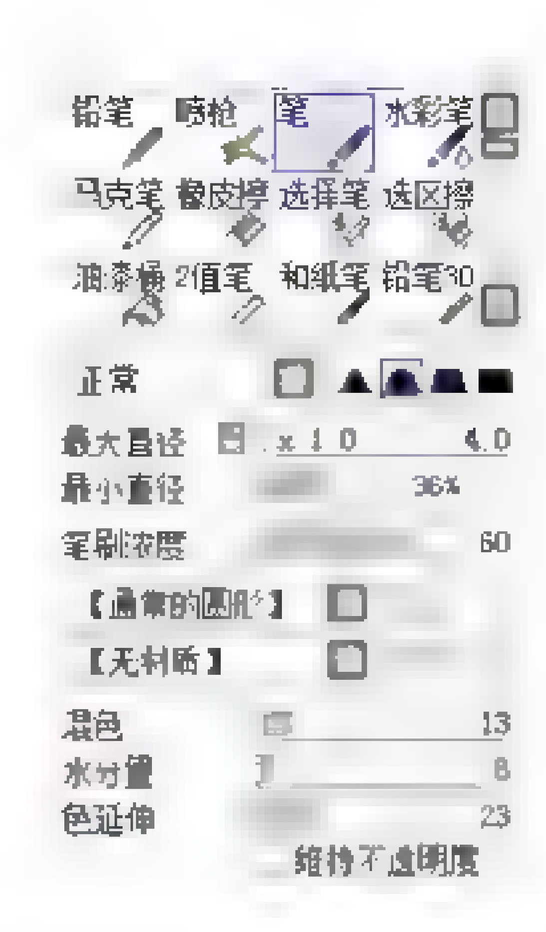
5 绘制头发的反光和亮面颜色，亮面的颜色用玫瑰红绘制。

6 反光的颜色笔刷如上图所示，把笔的混色和水分量值调到合适的程度。









7 给头发添加高光，使头发的颜色层次丰富起来。

8 绘制头发高光的时候如上图所示，笔的混色和水分量值要降低一些。

>>> 脸部的刻画





1 确定人物脸部的底色，头发的颜色会对脸部造成环境色，所以脸部的颜色要偏向暖色系。

2 确定脸部的明暗关系，绘制人物脸部的暗部颜色，增强脸部的体积感。



铅笔　喷枪　笔　水彩笔
马克笔　橡皮擦　选择笔　选区擦
油漆桶　2值笔　和纸笔　铅笔30
正常
最大直径　x 1.0　4.0
最小直径　36%
笔刷浓度　60
【通常的圆形】
【无材质】
混色　63
水分量　64
色延伸　23
维持不透明度

3 深入刻画脸部皮肤，笔刷如左图所示，混色和水分量值的提高可以使颜色的混合更为自然，过渡柔和。



鼻子的刻画







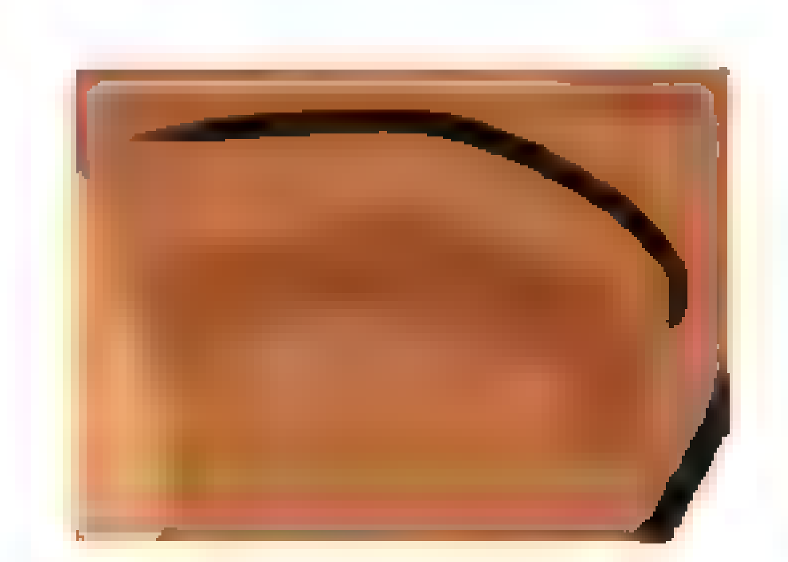
1 漫画人物的鼻子结构都较为简单，先用线条简单地表示出来。

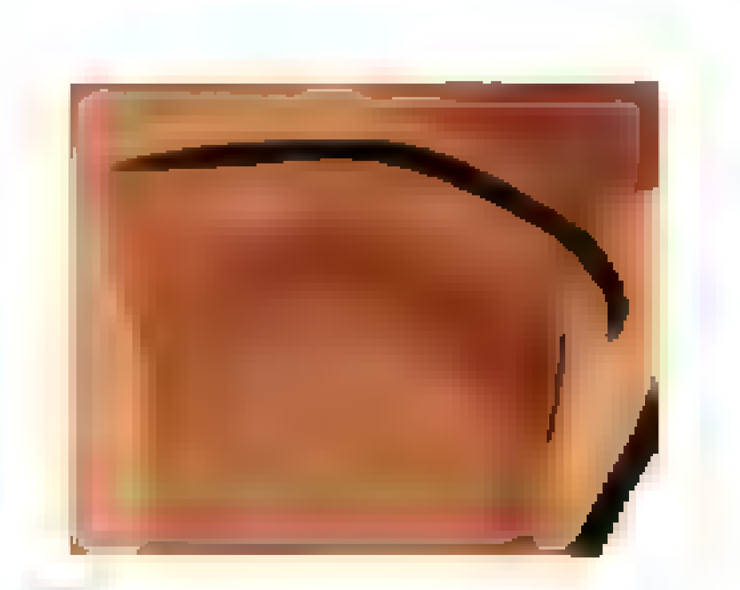
2 为鼻子添加厚度，突显鼻子的体积感，使鼻子有立起来的感觉。

3 深入刻画鼻子，绘制出鼻孔的形状和颜色，使鼻子更加生动自然。

嘴巴的刻画







1 用一条线勾勒出嘴巴的形状。

2 用较深的颜色绘制下嘴唇的厚度。

3 深入刻画人物的嘴巴，丰富下嘴唇的颜色。

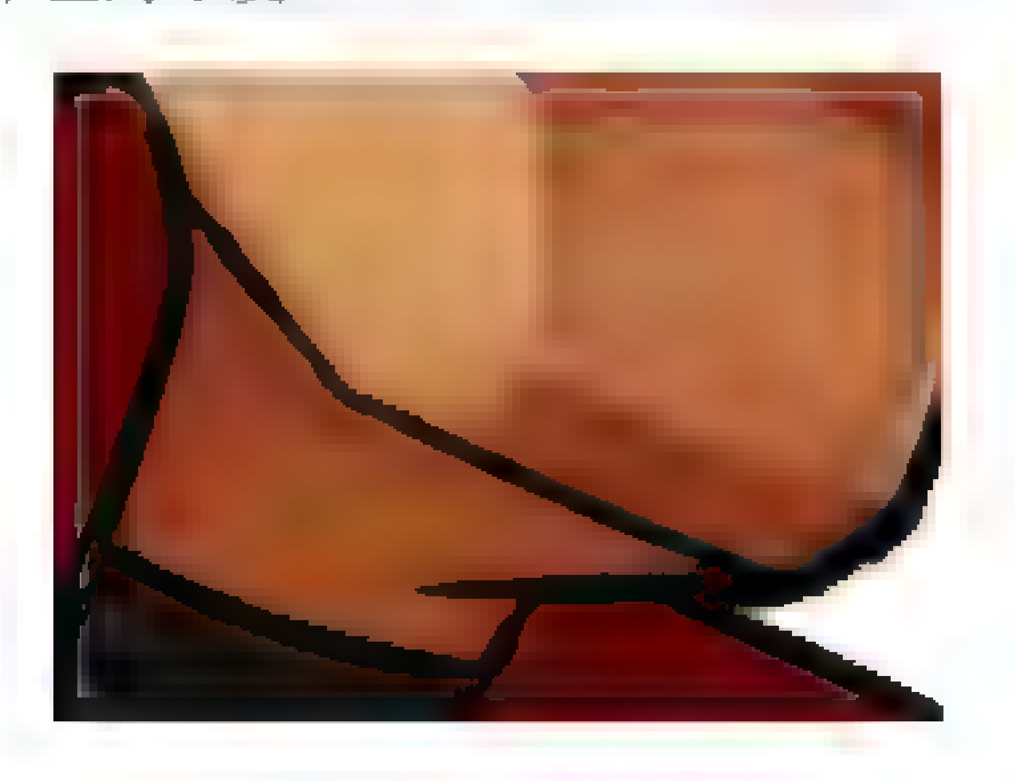
下巴的刻画



1 下巴是有厚度的，先用简单的线条转折表示下巴的厚度。



2 用较深的颜色绘制出人物下巴的厚度，颜色也要有明暗变化。

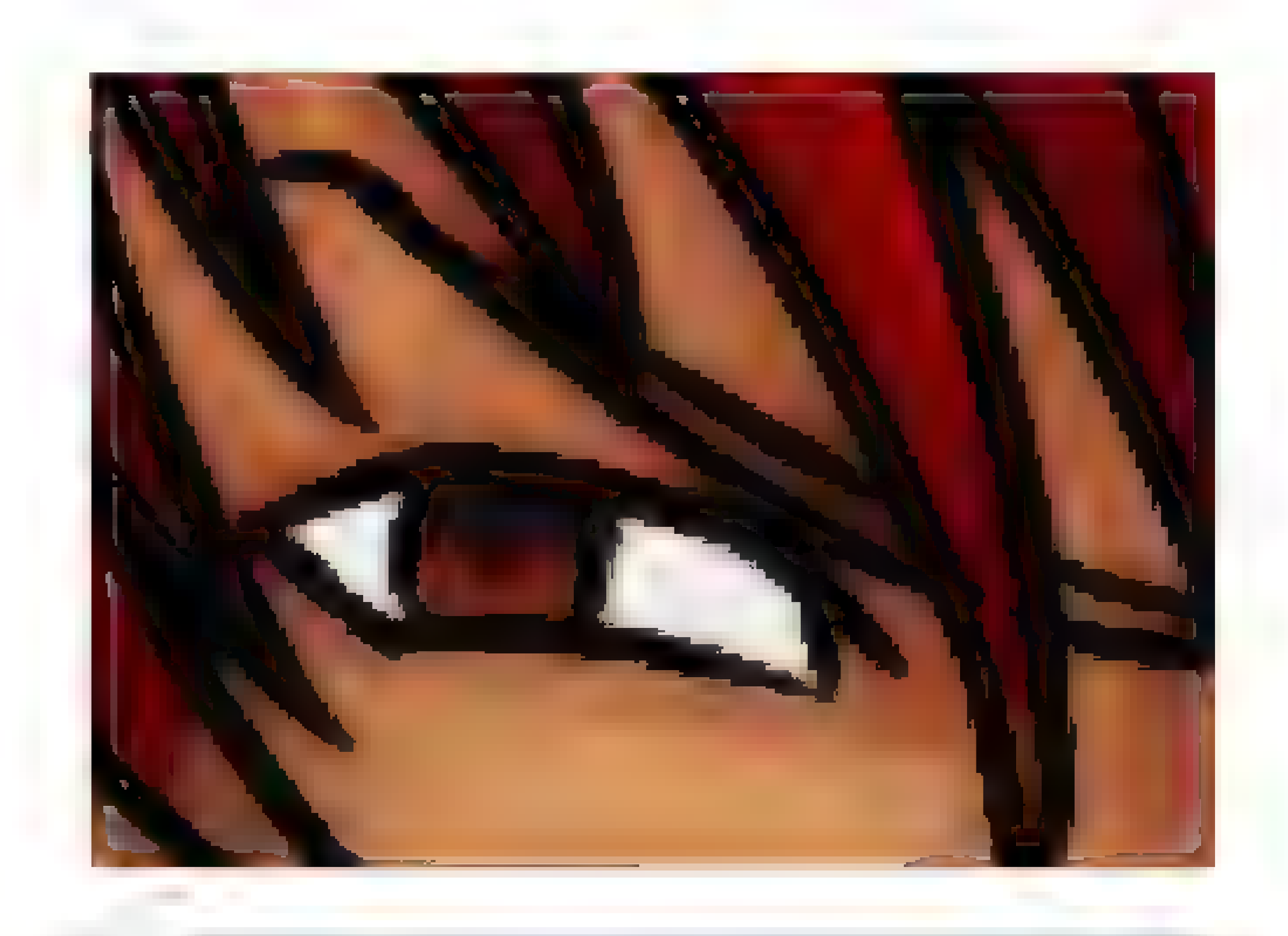


3 丰富人物下巴的颜色变化，颜色渐变要有层次，可用一点淡绿补色。

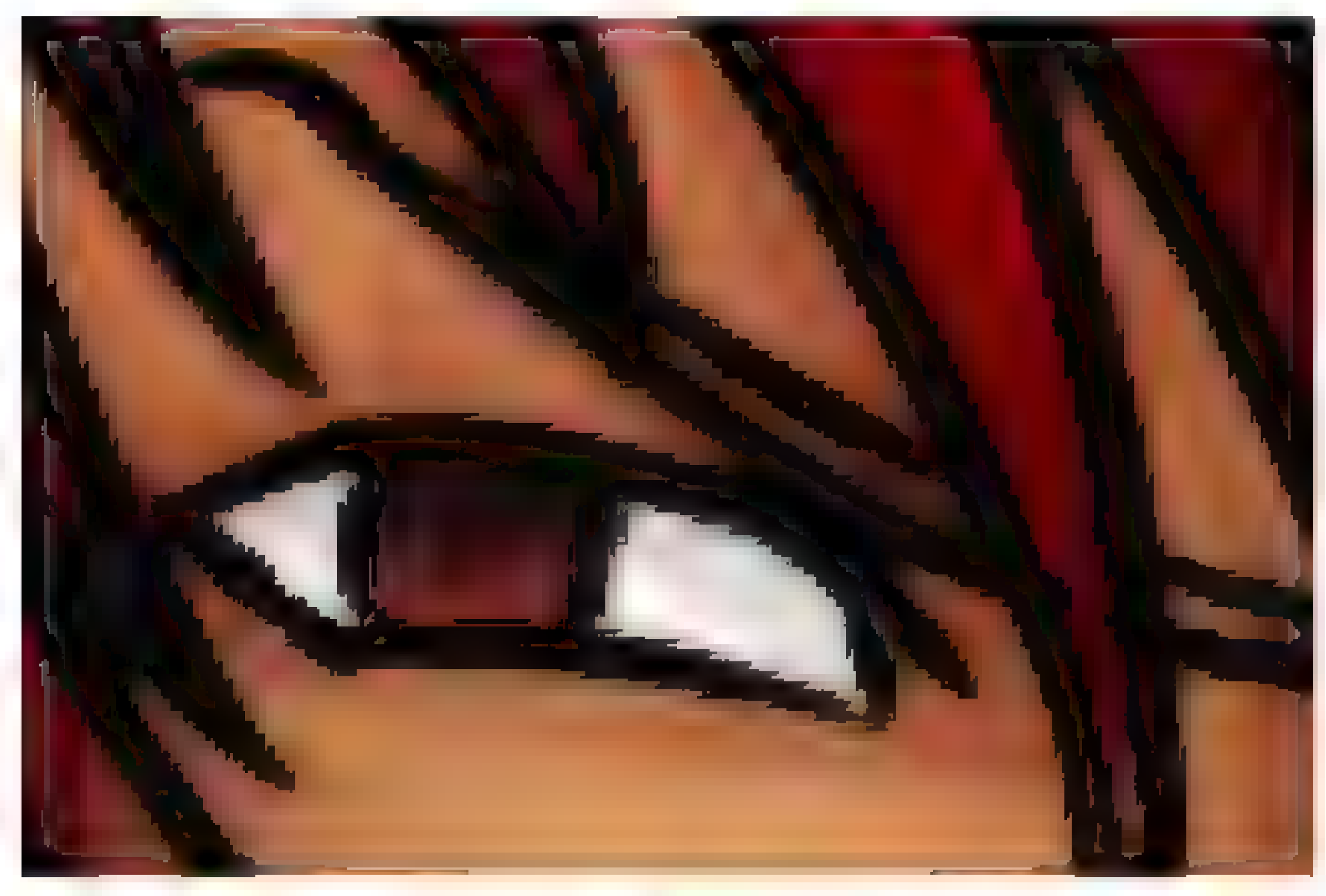
11.3.4　实战——眼睛的刻画



1 绘制出人物眼睛的轮廓，给人物的瞳孔添加颜色。



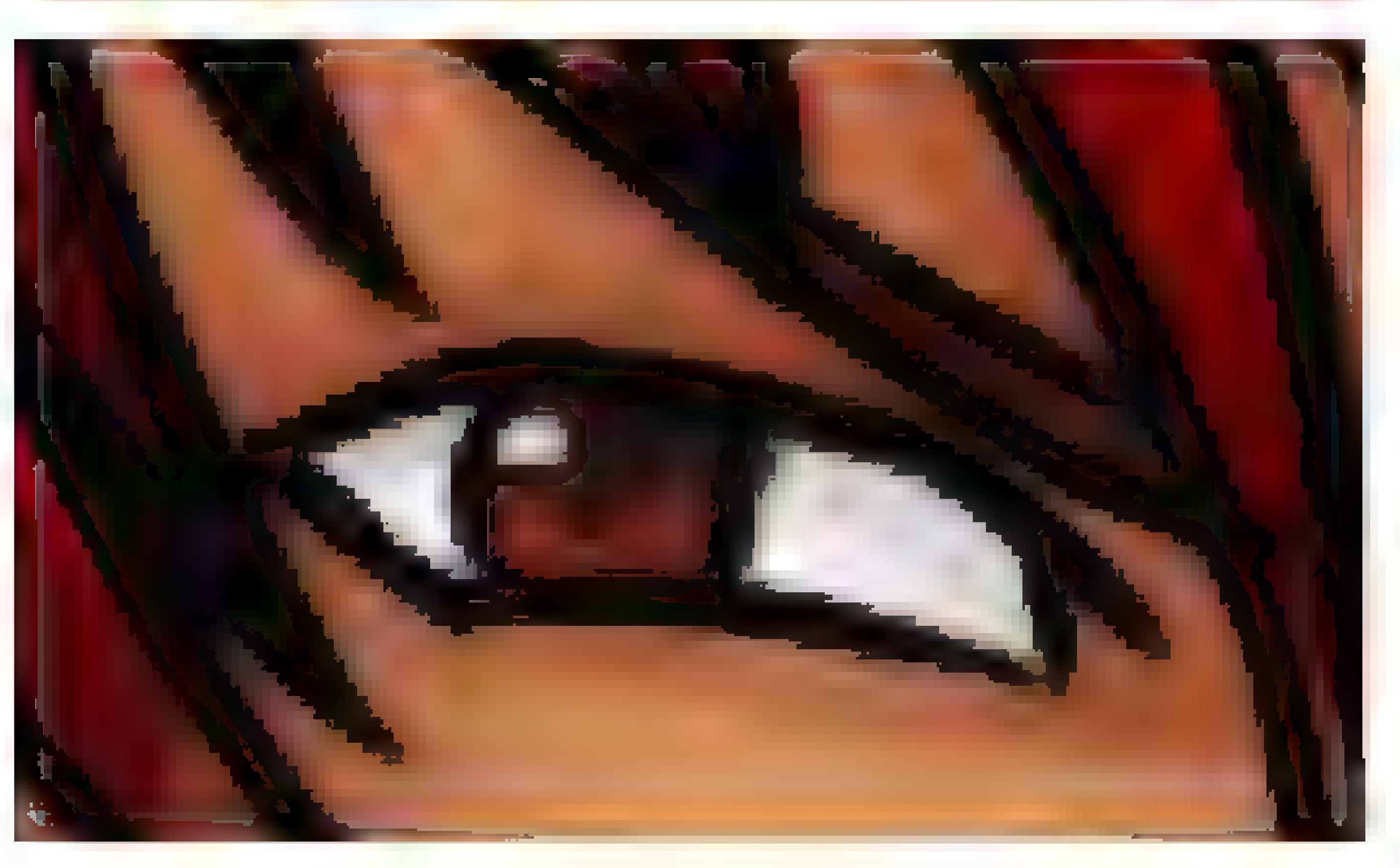
2 绘制人物瞳孔上面上眼皮的投影，同时把瞳孔中的瞳仁绘制出来。



3 用淡蓝色绘制出眼白上面上眼皮的投影。



4 刻画整个眼球外的颜色，突出人物眼睛的体积感。



5 给眼睛添加高光，高光的位置要与整幅画的光源位置一致。

11.3.5 实战——手的刻画

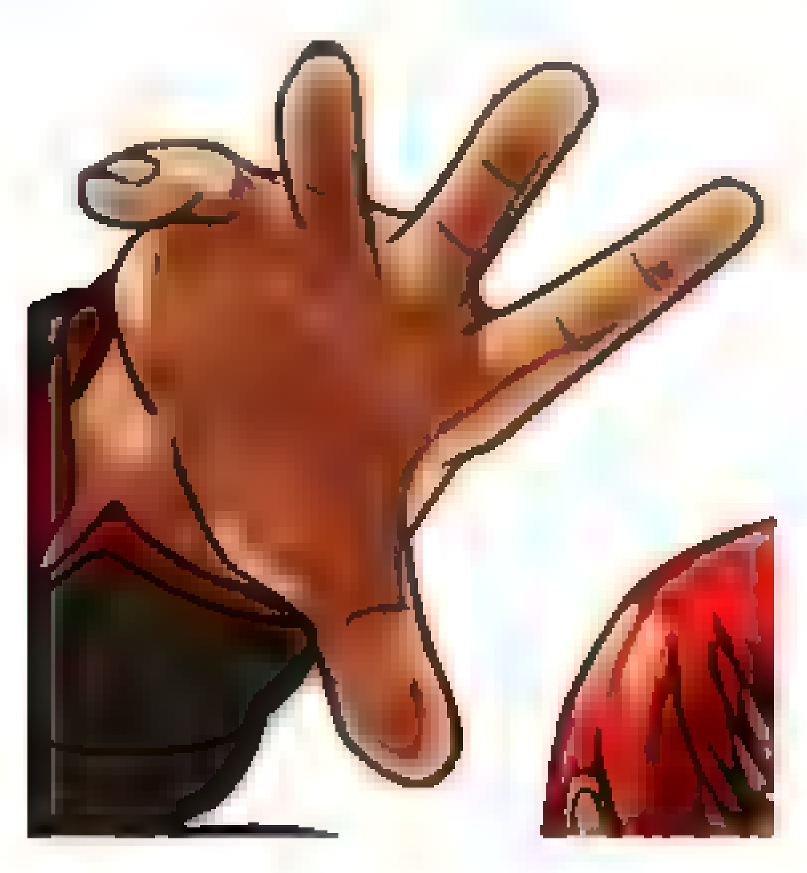
右手的刻画



1 给人物的右手填充颜色，右手在前，颜色要鲜明一点。



2 区分右手颜色的明暗对比，并且绘制出来。



3 深入刻画右手，增强右手的明暗对比，绘制出右手的结构，增强其体积感。

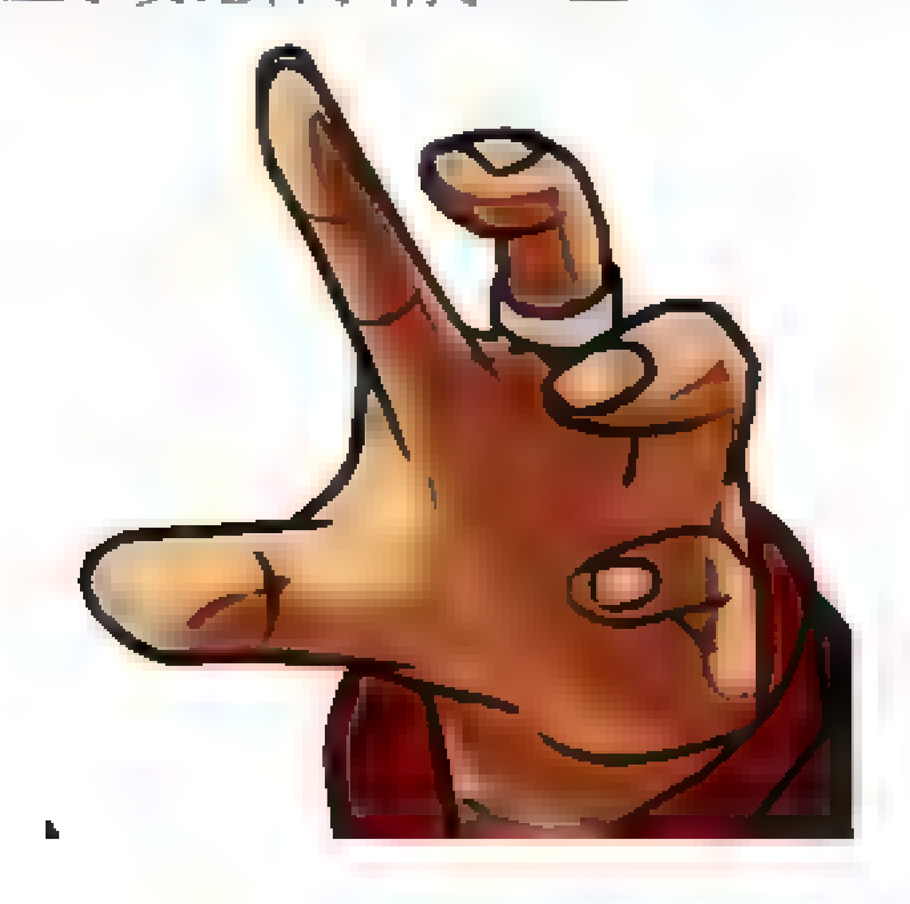
左手的刻画



1 左手在画面的远处，依照近大远小的透视规律，左手要比右手稍小一些。



2 绘制出左手的明暗关系，左手颜色要比右手的冷一些。

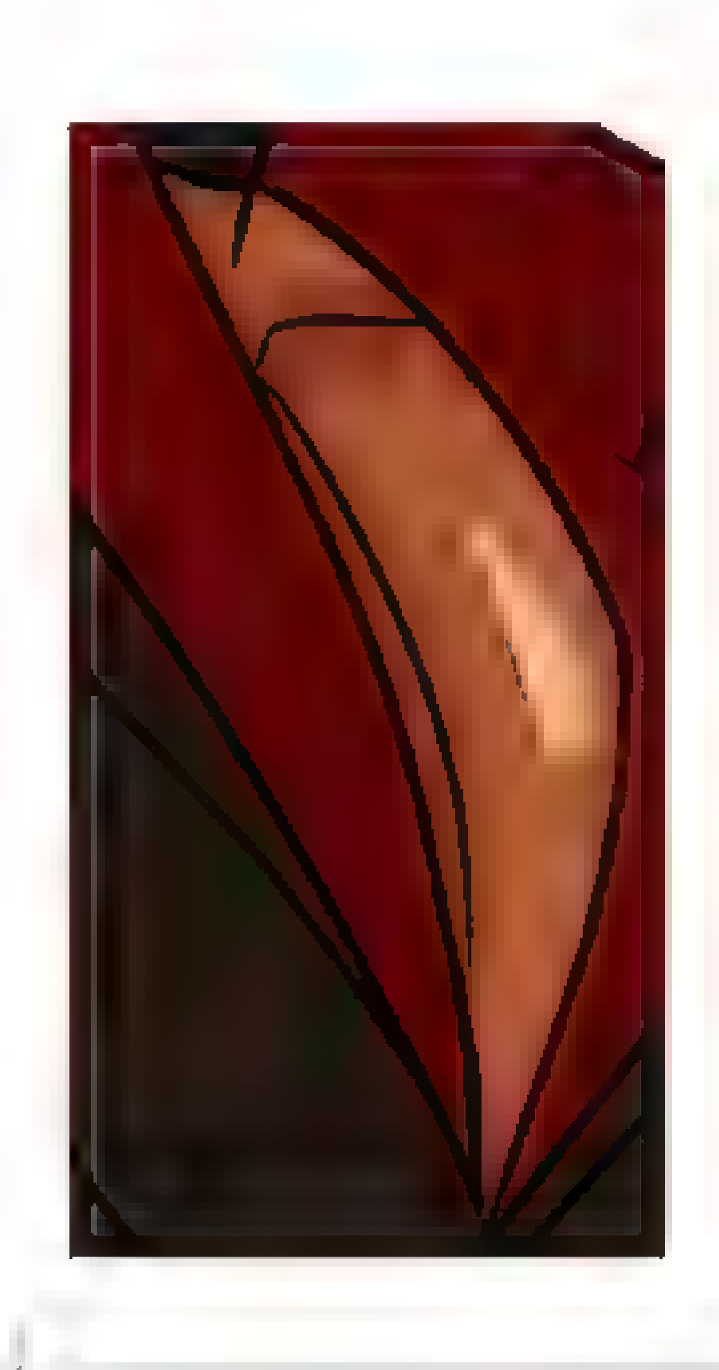


3 进一步刻画人物的左手，丰富左手的颜色变化，颜色跟随着手部的体积转折而变化。

11.3.6 实战——胸膛的刻画





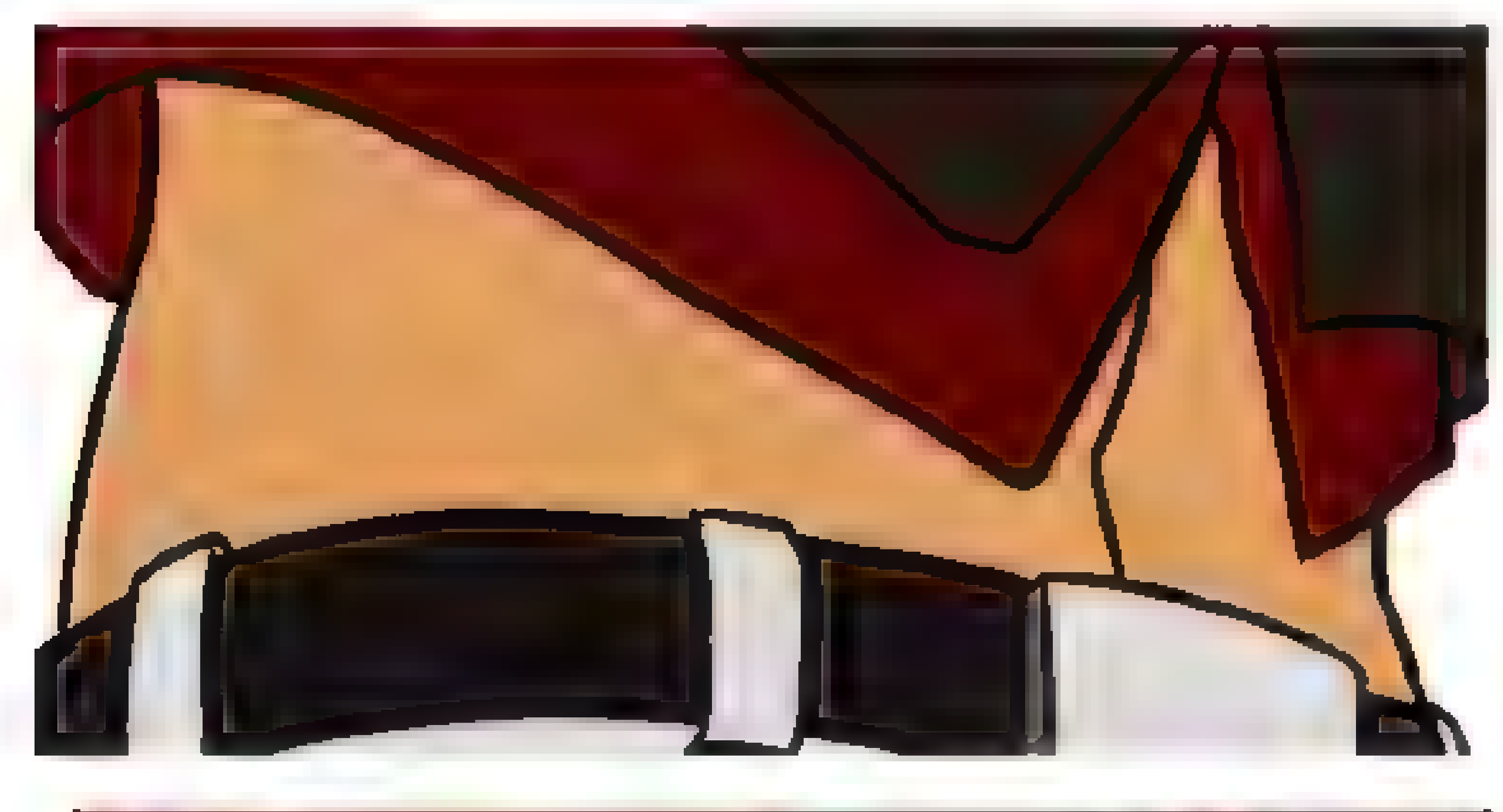


1 由于环境色的影响，胸膛的皮肤在红色衬衣的衬托下，微微透露出一点红色。

2 绘制出胸膛部位的颜色明暗，强调人物胸膛体积的转折。

3 深入刻画人物的胸膛，加强环境色对于皮肤的影响，并且绘制出高光。

11.3.7 实战——腰部的刻画



1 人物皮肤底色的绘制就是绘制皮肤的固有色，清楚固有色的色相，为接下来的塑造提供方便。



2 绘制腰部皮肤的明暗，暗部用偏黄的橘红色绘制。



3 刻画人物的腰部皮肤，腰部肌肉要绘制出来，颜色层次也要尽量丰富些。

11.3.8 实战——衣服的刻画



1 绘制人物衣服的底色，外套黑色，内衬为暗红色。

2 绘制出衣服的亮面，强调明暗对比，清楚光源的照射方向。





3 左边的内衬衣领接近光源，颜色较为鲜艳，而右边因为距离光源较远，在空间关系中属于后面，颜色偏冷。

4 继续刻画人物的衣服，给衣服亮面添加高光，增加衣服颜色的层次感，强调光源的作用。





5　人物衣服的颜色绘制完成，衣服的颜色在整幅画面中的比例较大，基本上确定了整幅画面的颜色基调。



衣服上面的高光不需要用纯色，用淡蓝色即可。

左手手腕的褶皱较多，高光的颜色要比左手袖口的颜色暗一点。

反光的颜色要冷一些，用暗蓝色绘制较为合适。

侧边的位置放光颜色要用暗一点的蓝色。

衣服侧边的高光部位用纯度高一点的蓝色绘制。

11.3.9 实战——裤子的刻画



1 绘制裤子的底色，颜色用淡蓝色的冷色调，使画面的色调和谐一些。



2 区分裤子的明暗，绘制出人物裤子的暗部。

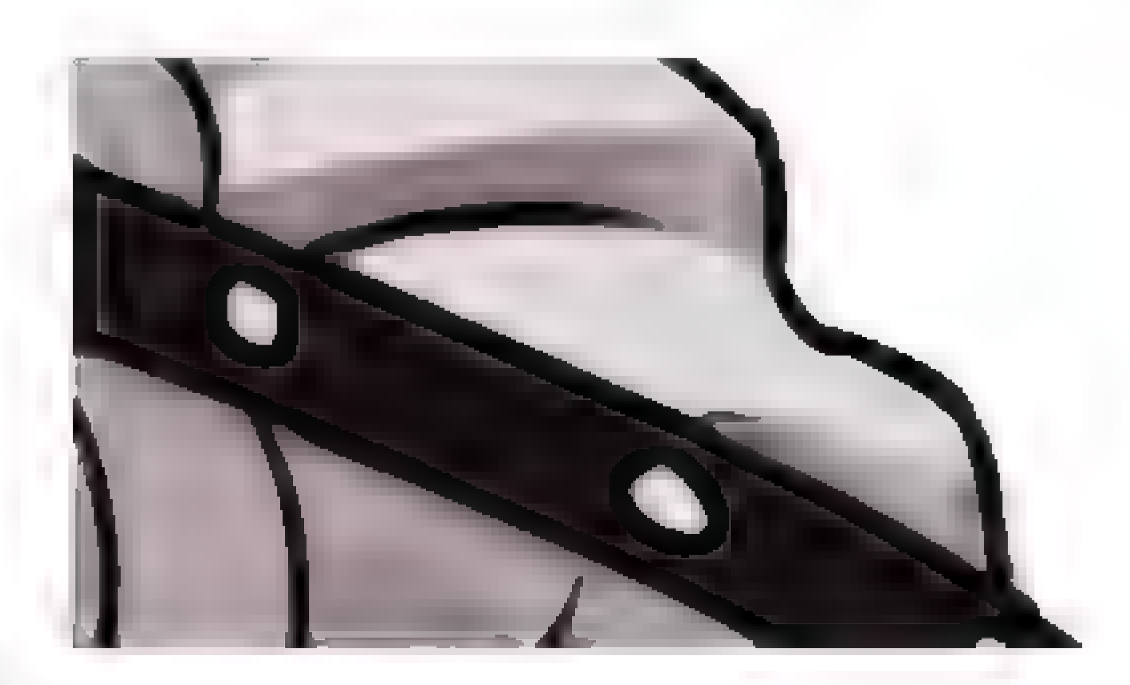


3 深入刻画裤子的暗部颜色，绘制出裤子褶皱的颜色变化。

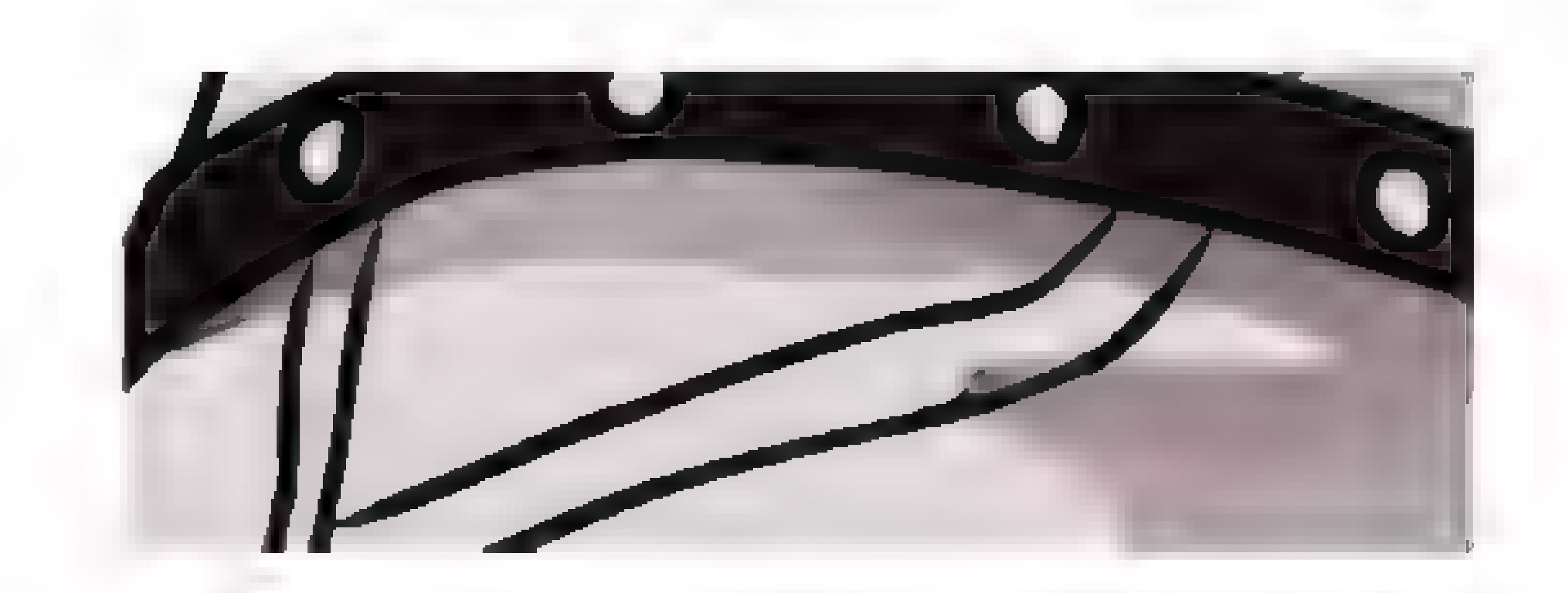




4 裤子暗部的颜色变化层次要丰富，运用左图所示的笔刷绘制，颜色之间要混合自然。



5 裤子的材质有一定的硬度，褶皱堆积其实有一点体积转折。



6 腰部装饰品的皮带在裤子上面是有投影的，一定要绘制出来。

11.3.10 实战——装饰品的刻画



1 装饰品的底色用与衣服相近的颜色绘制。



2 根据光源绘制出腰部装饰品的明暗关系，皮带上面的皮扣是金属，反光的颜色较为明亮。



3 进一步刻画皮带和装饰品上面的颜色，丰富颜色层次，注意皮带上面的颜色渐变。



4 颜色过渡要自然，运用水分量较高的笔绘制过渡色，使颜色的过渡柔和下来。



5 腰部装饰品上面的小点的颜色也要绘制出来，明暗对比不能因为体积过小而忽略。



11.3.11 整理画面

整理画面，男性半身像绘制完成，以红黑色为主色调的画面充满了冲击力，暖色调的温暖配上酷酷的男性形象，有着让人沉迷的魅力。

左手的色调因为在画面靠后的位置，颜色相对于右手要冷一点。

在光源的照射下，人物腰部的腹外斜肌尤为明显。

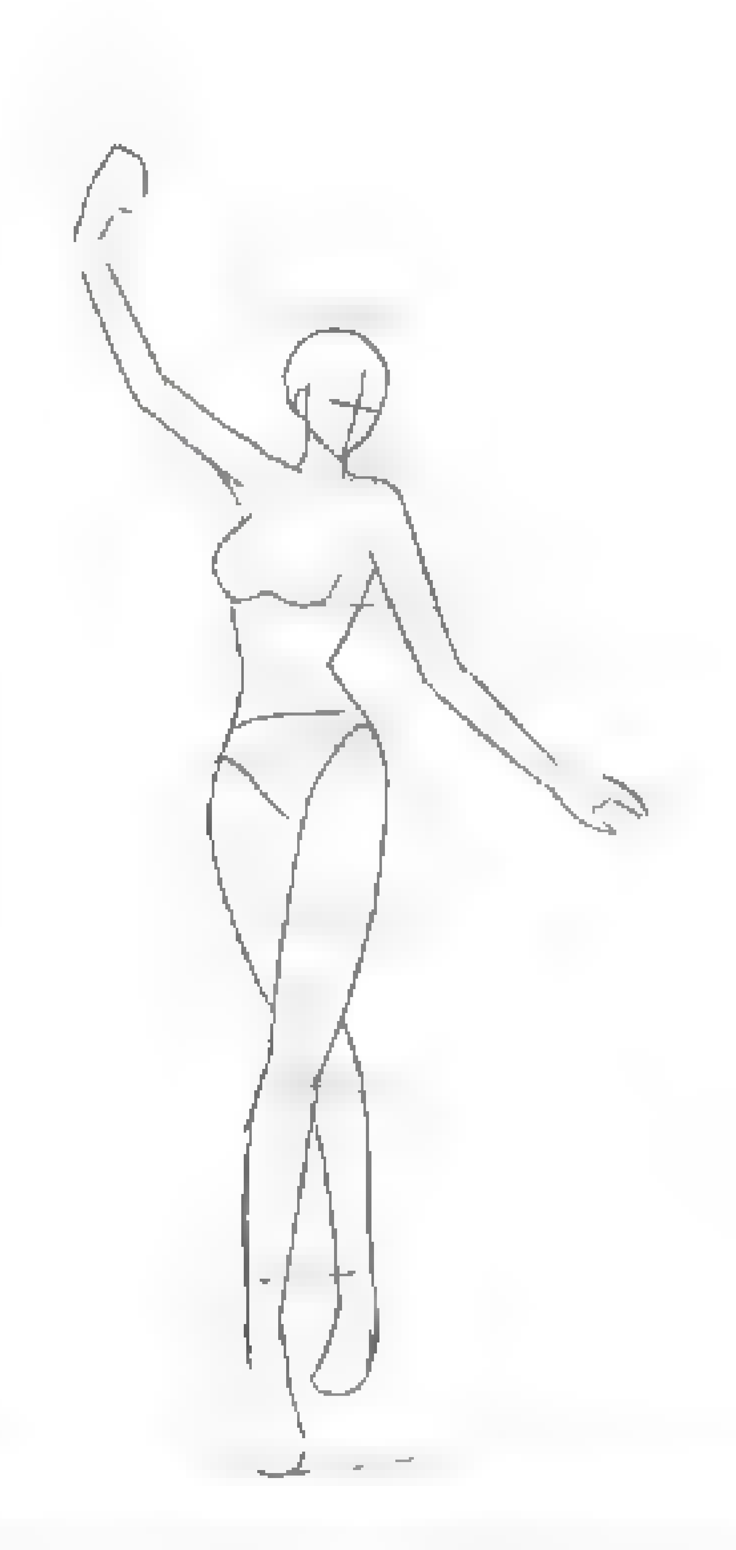
11.4 实战——女性全身上色案例

这是一个人物暖色调的例子，女性柔美的身段、全身鲜明的颜色让这幅画充满了柔和美丽，绘制这个例子对于笔的运用要非常熟练。

11.4.1 实战——绘制线稿



1 确定人物的头身比例，用简单的线条绘制出人物的动态线。



2 在动态线的基础上绘制出人物的外形轮廓。



3 绘制人物的头发，描绘出五官，给人物添加服饰和装饰品。



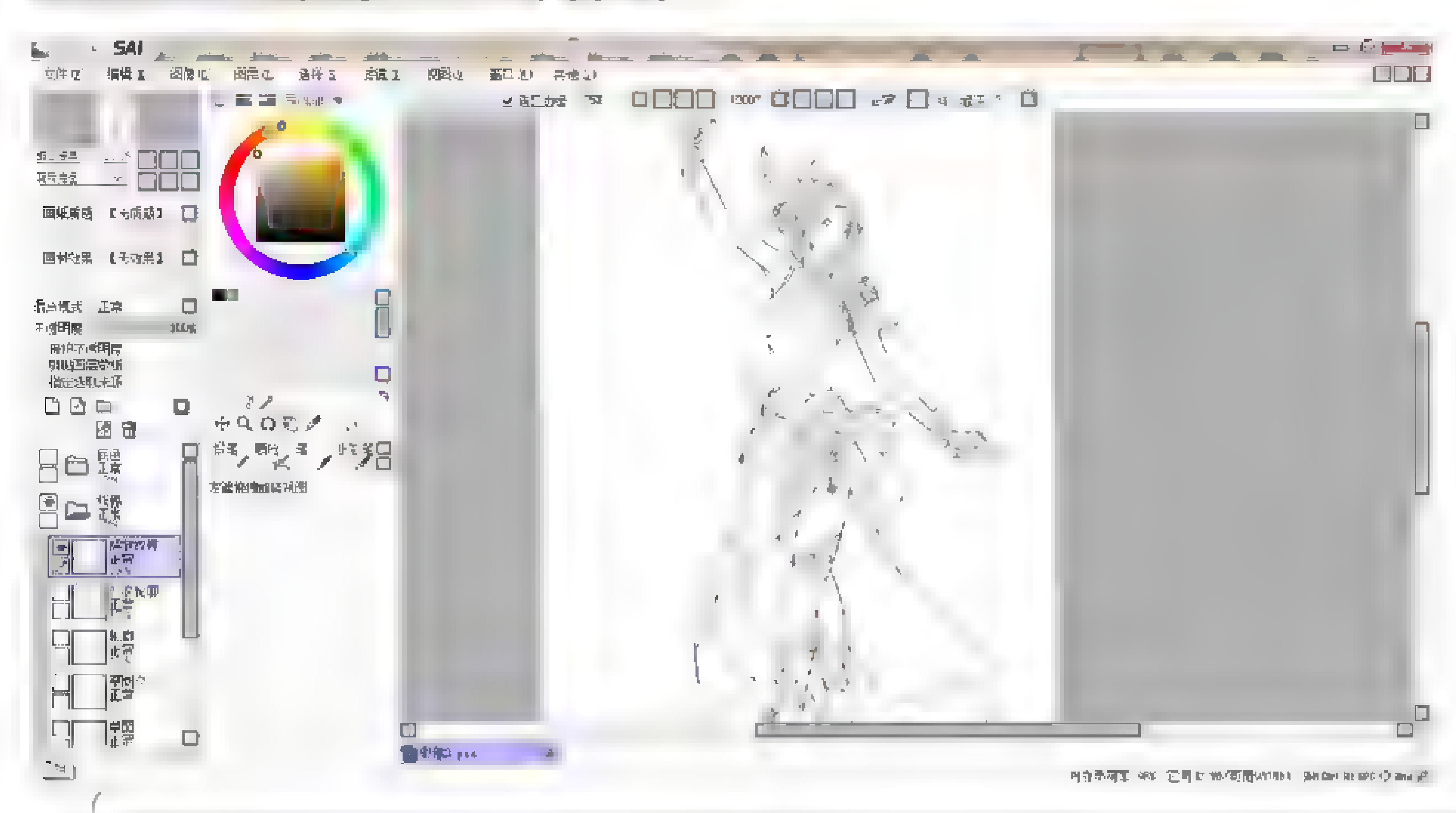
4 继续刻画人物的服饰、头发以及装饰品，使画面更生动。

5 线稿完成，整理画面。这个例子的线条较为复杂，绘制线稿的时候要细心，这将会为接下来的上色提供更好的基础。

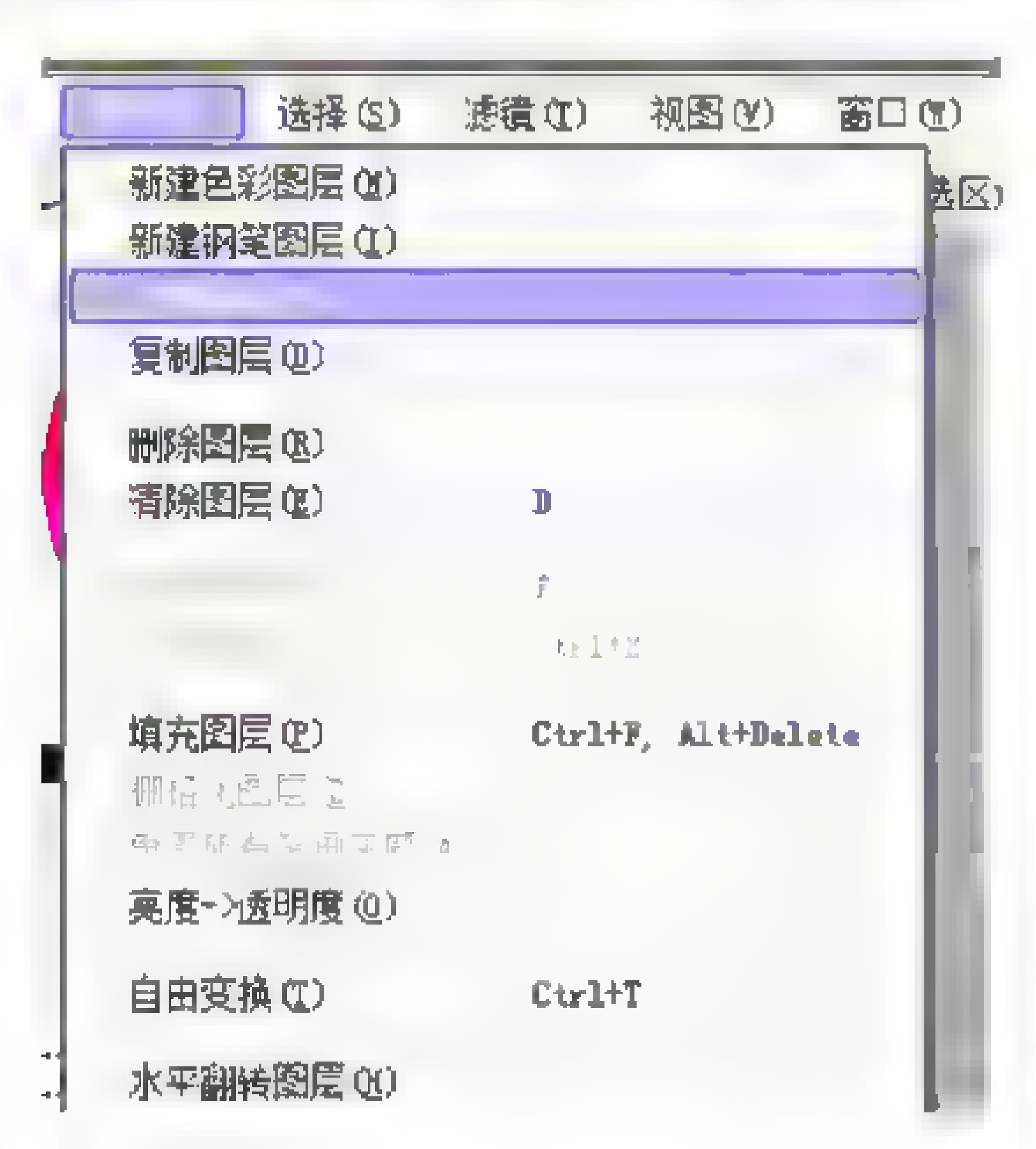
肩甲部位的线条层次要分清楚，不要出现胡乱堆叠的情况。

裙子上面的花纹为服饰提供了很大的亮点，绘制时笔可以用小号一点的。

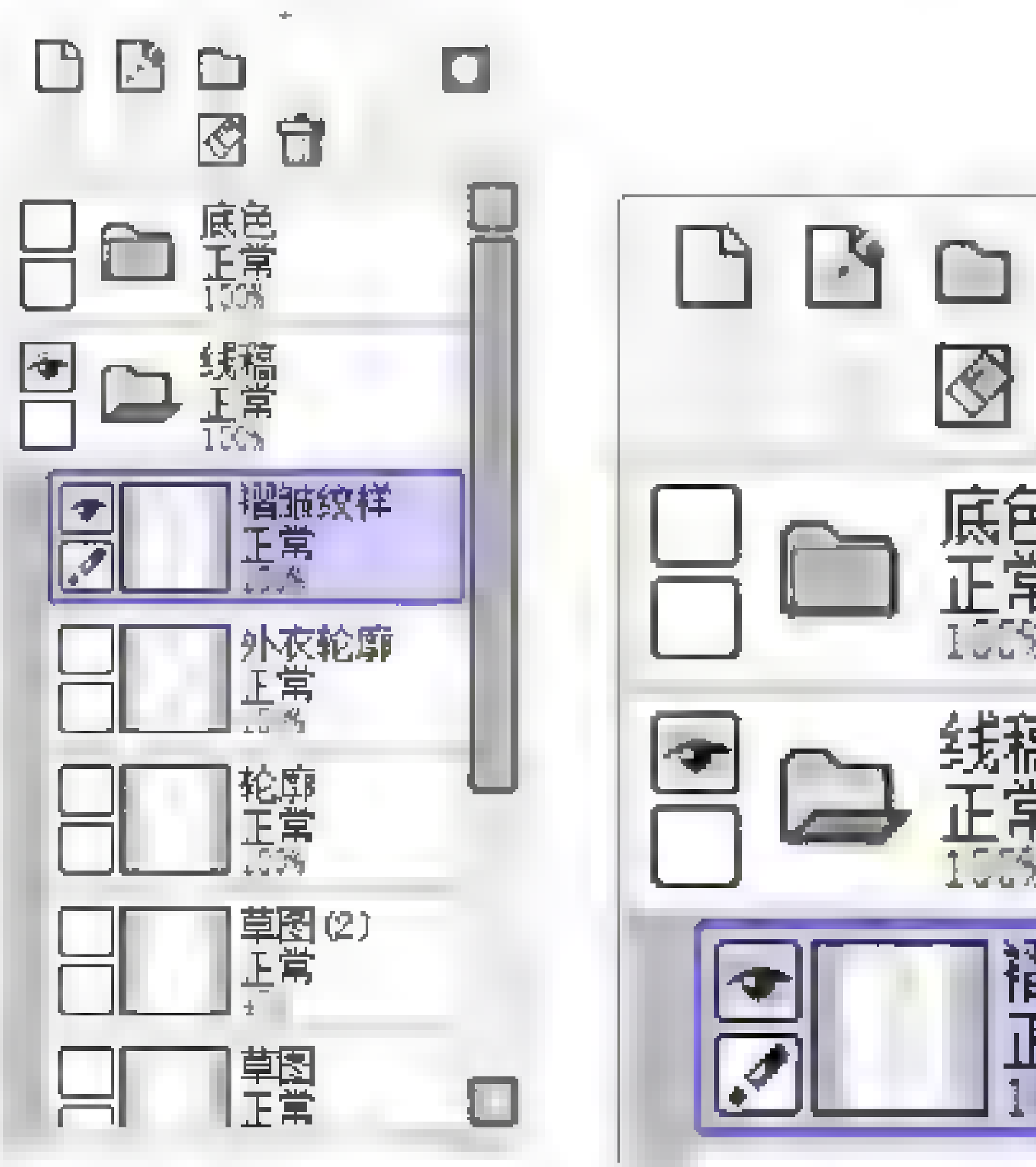
11.4.2　实战——绘制底色

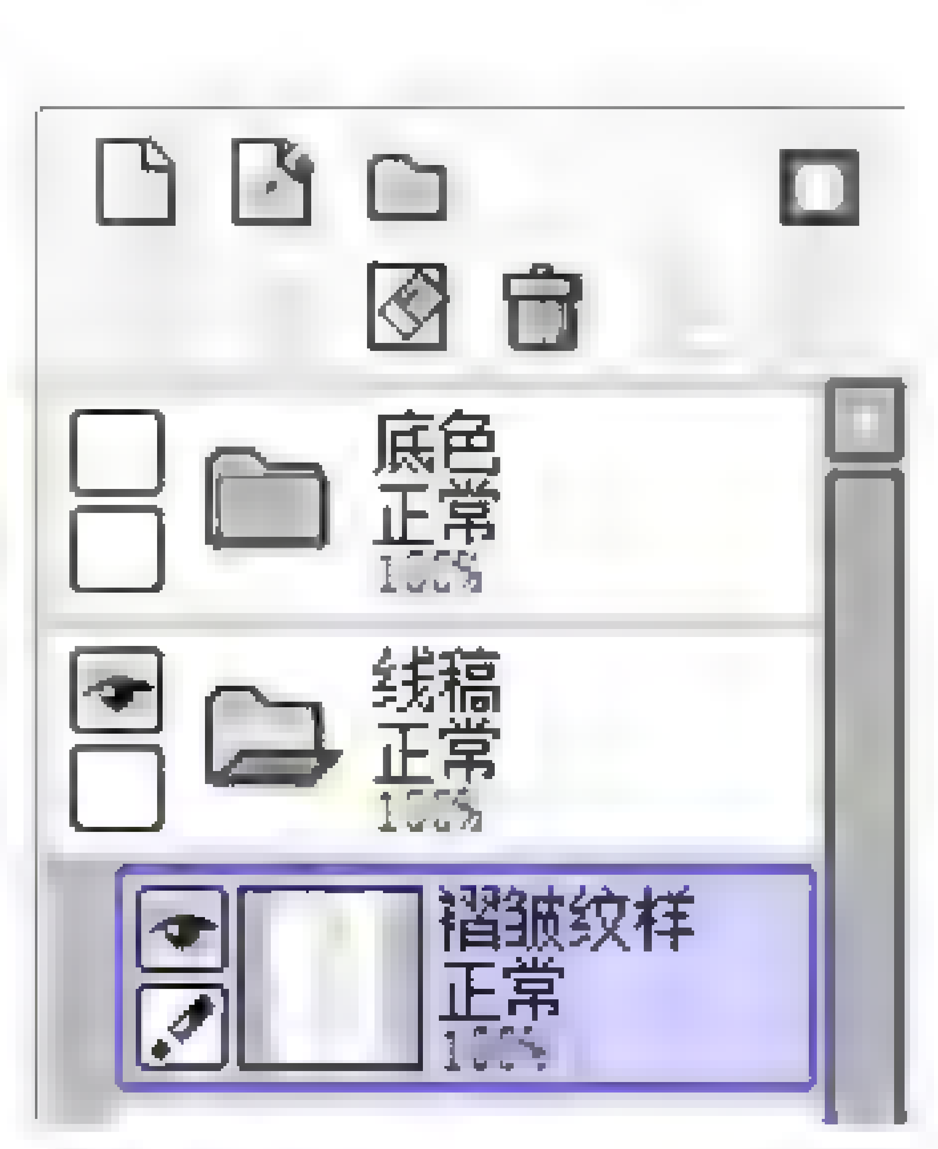


1 线稿绘制完成，现在开始人物底色的绘制。



2 在绘制底色之前先创建新组。文件较多时可以分门别类地放入组中，画面有不对的地方可以一目了然地找到对象修改。





3 建立的分组如左图所示，如果需要隐藏图层，可以单击左边框中的眼睛图标，要让图层可视，只需再单击一下即可。





4 给人物填充底色时经常运用的工具是油漆桶工具，运用油漆桶工具填充底色非常方便。

5 给人物的皮肤填充一层底色，颜色的选择要符合皮肤的光感，运用健康的粉色能够表现人物的活力。





6 给人物的头发填充颜色，因为是亚洲女性，颜色选择棕黑色。

7 人物服饰的颜色确定了整幅画面的基调，颜色之间的区别要清楚。





8 给人物的腿部上色，黑色的长袜与红色的靴子产生了很强烈的对比，调和两种颜色的是金色花纹。



9 给人物手部装饰品和肩甲部位上色，手部装饰品的颜色与衣服的颜色选择要统一，肩甲为暗黄与暗紫。



10 给人物的头部填充底色，花朵选择粉红色，金属装饰品选择土黄色，上面垂下的穗用大红色。



11 给人物腰部的装饰品填充颜色，腰链是金属，选择土黄色，腰后的装饰品选择淡紫和深紫，吊穗用大红。

12 人物底色绘制完成，检查画面是否有漏掉的颜色，人物的颜色都要统一在一个暖色的基调之上。



花朵的颜色用粉红，暗部可以用大红或者朱红来绘制。

腰部后面的装饰品在画面后方，用冷色调来绘制，选择紫色是非常适合的。

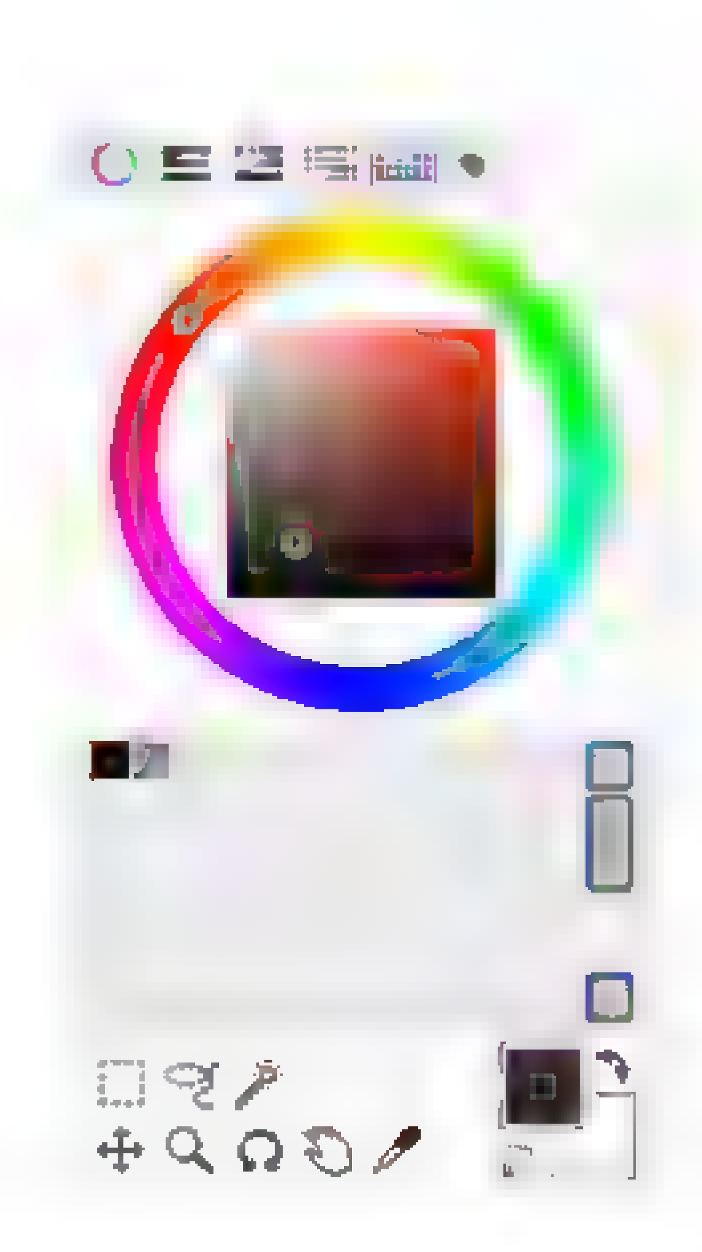
人物的右脚在后方，与前面的左脚颜色明度要深一些。

11.4.3　实战——头部的刻画

头发的刻画



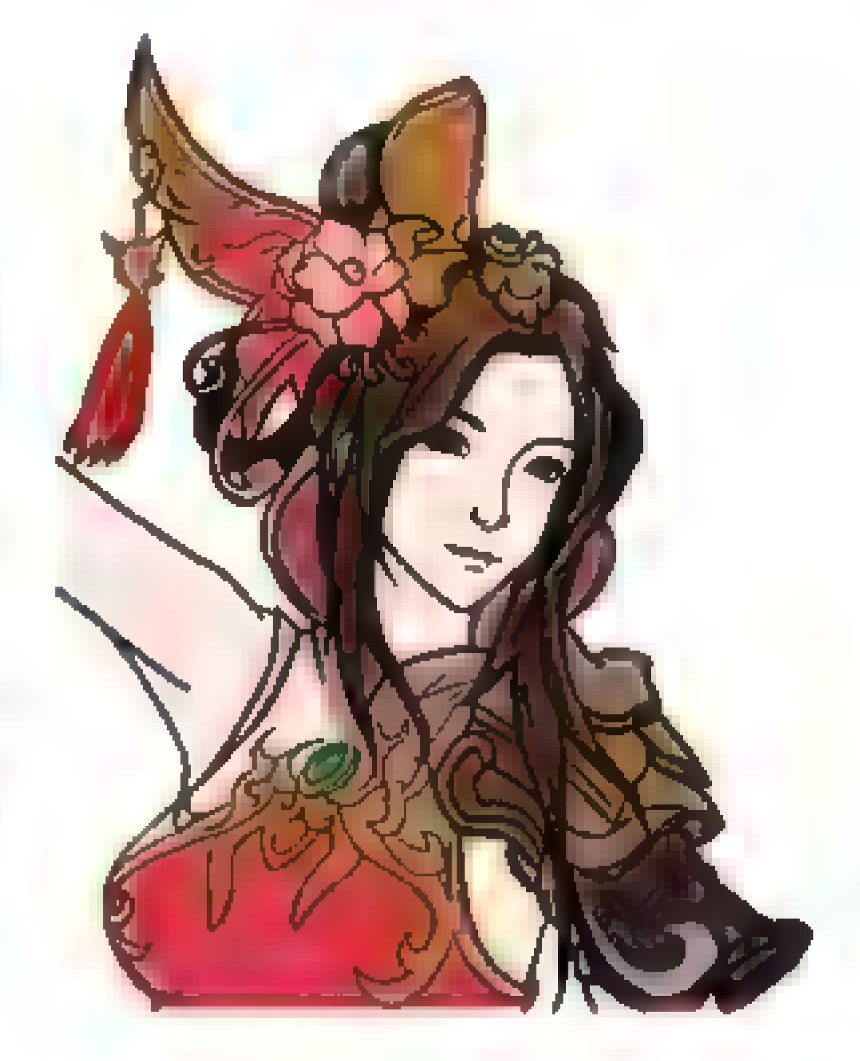




1 刻画人物的头发，确定头发的固有色是棕黑色，中间再添加一点紫色。

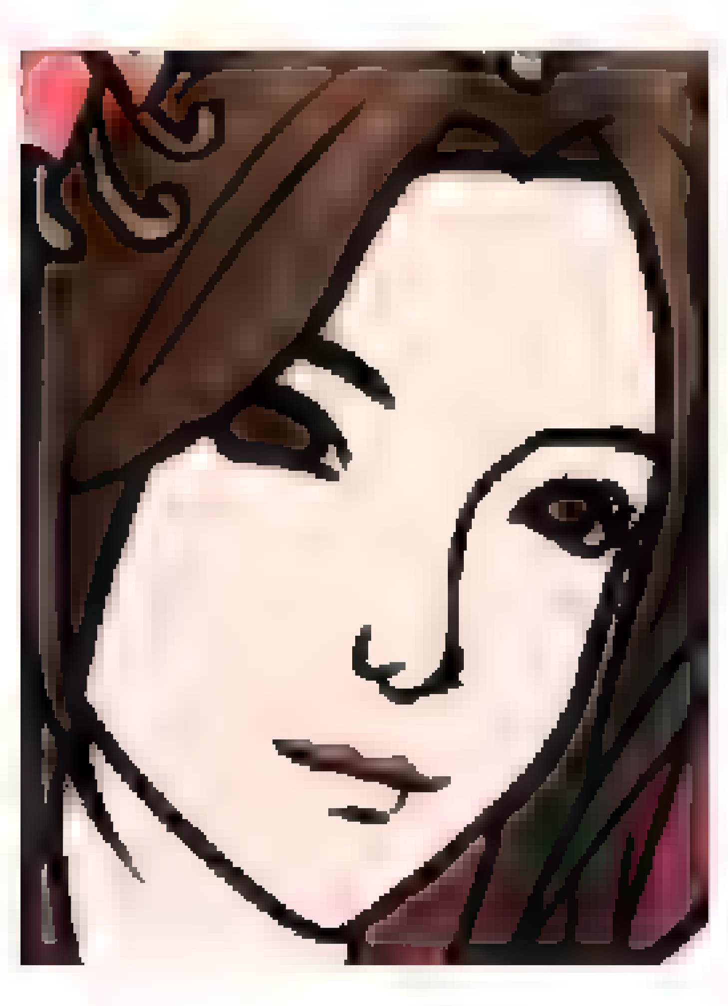
2 绘制头发的明暗关系，上图左侧颜色为头发的亮部，右侧颜色为头发的暗部。

正常
最大直径 x 1.0　40
最小直径 36%
笔刷浓度 100
【通常的圆形】
【无材质】
混色 23
水分量 22
色延伸 23
维持不透明度



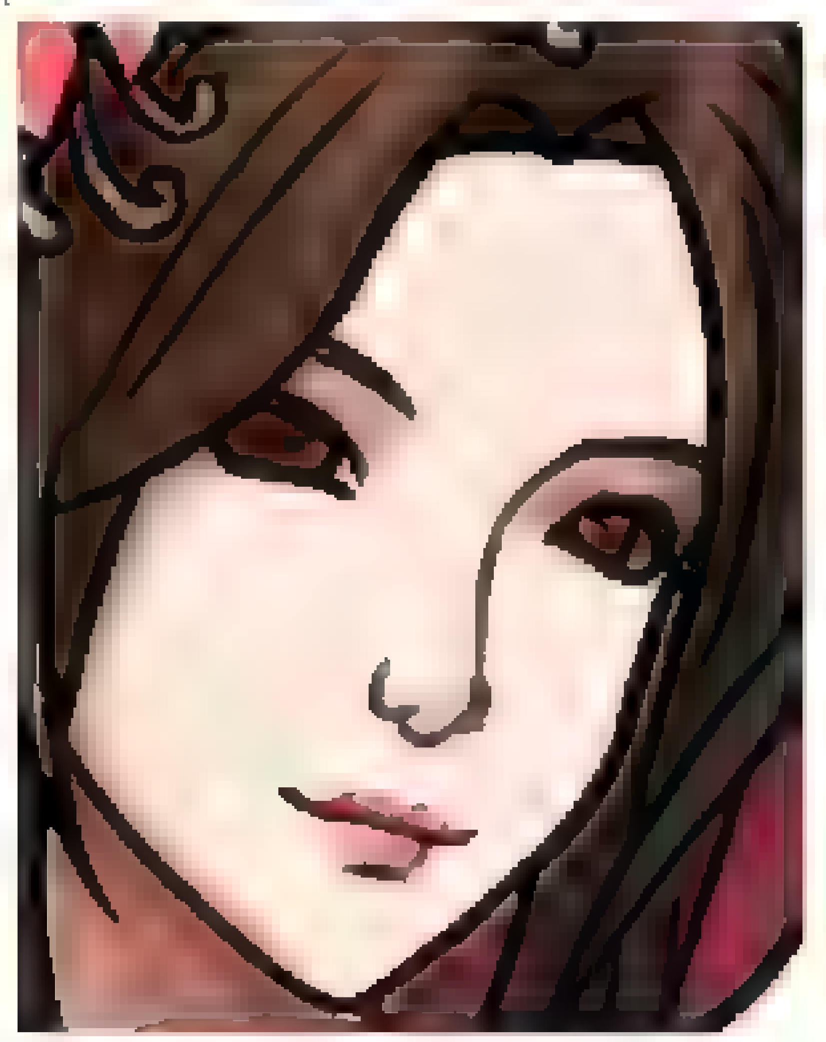
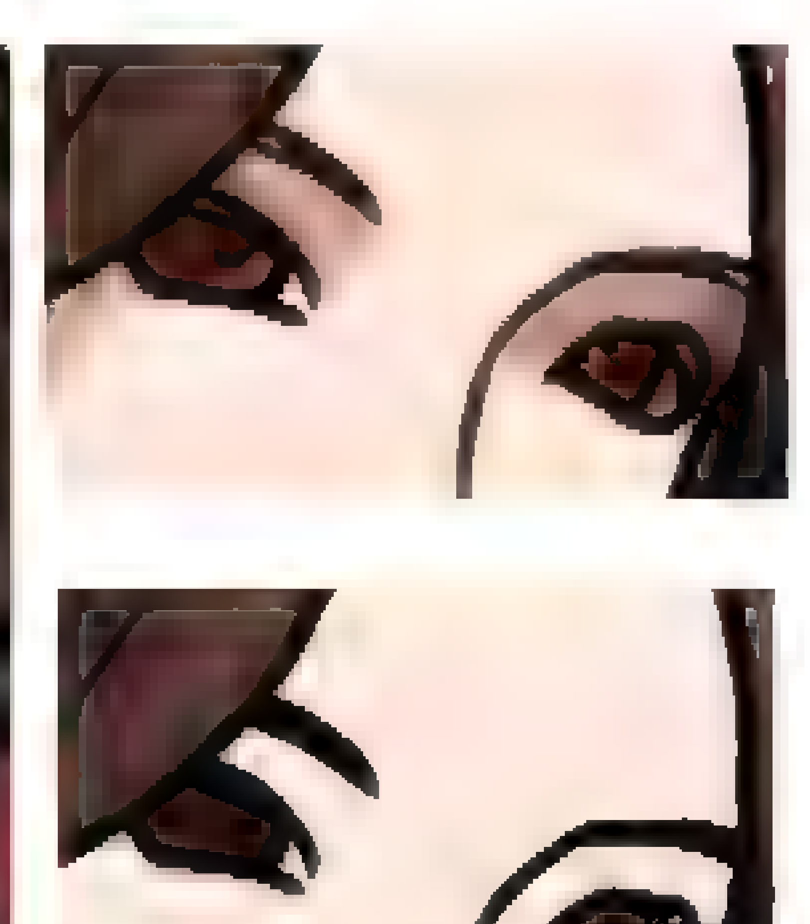
3 头发的过渡不要生硬，可以把笔的规格调成左图所示的结果，选取颜色绘制时会较为柔和，不会出现强烈的颜色反差。

脸部的刻画



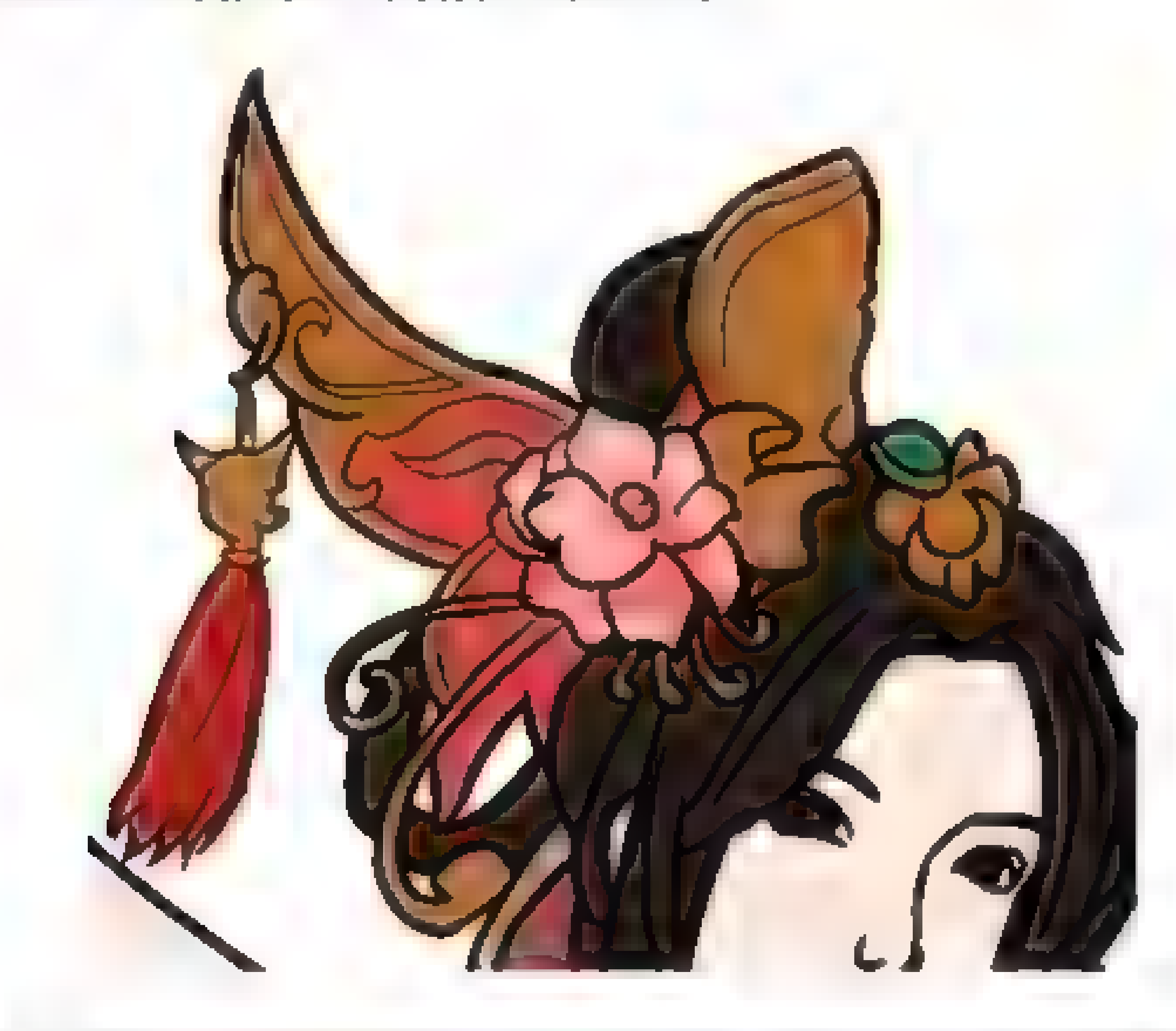
正常
最大直径 x 1.0　40
最小直径 36%
笔刷浓度 60
【通常的圆形】
【无材质】
混色 53
水分量 46
色延伸 23
维持不透明度

1 刻画人物的脸部，脸部的皮肤颜色过渡要柔和，五官刻画要到位，笔刷如左图所示。

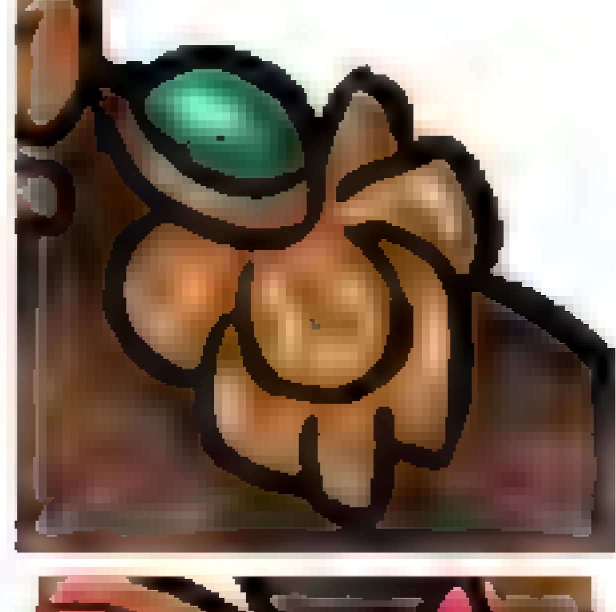
2 左一为脸部刻画完成后的样子，左二两幅图为脸部着重需要刻画的部位。眼睛的刻画，颜色运用紫色绘制，瞳仁黑色，再运用淡紫色绘制高光，增强眼睛的透明度。

头部装饰品的刻画





1 头部装饰品占最大的面积的是头上的金属制品，金属给人的直观效果是对比强烈，绘制金色的金属制品也一样，上图中为金属装饰品的高光，上图右为金属装饰品的暗部。通过高光和暗部颜色绘制金属制品的花纹与光泽感，丰富金属装饰品的纹路。



2 头部装饰品上面的花朵颜色渐变要柔和，给大红色的吊穗添加高光，高光的颜色选择粉红色来绘制，通过高光的绘制表现出吊穗的体积，翡翠的颜色选择深绿色，通过草绿来绘制翡翠的高光，表现出翡翠的质感，给人透明的感觉。

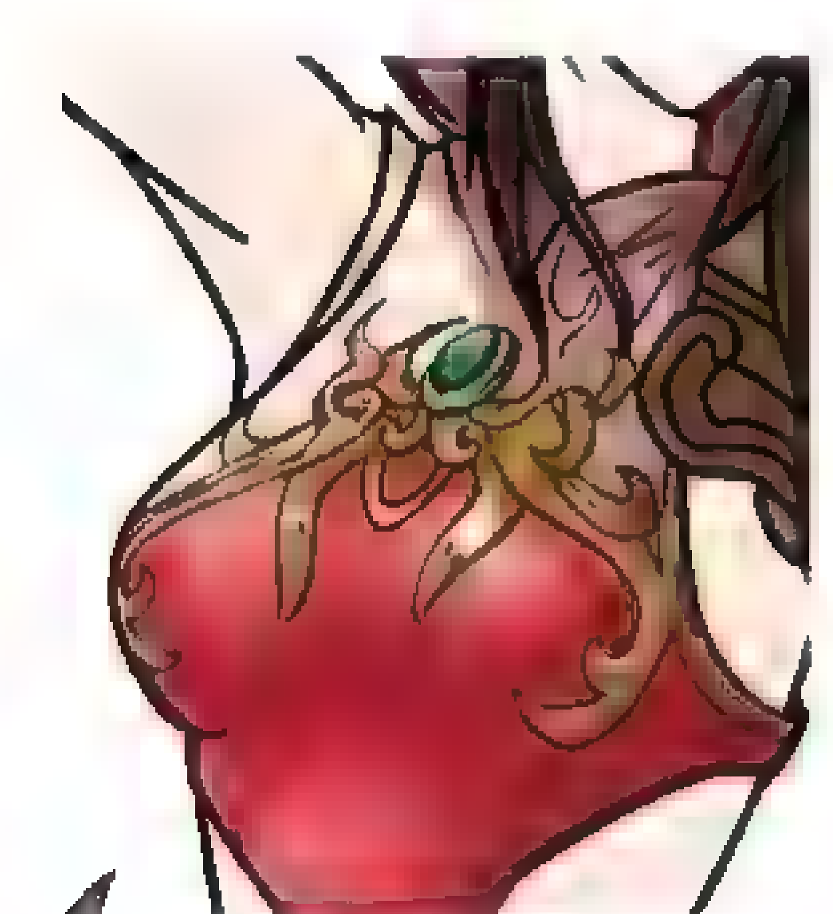
11.4.4 实战——衣服的刻画

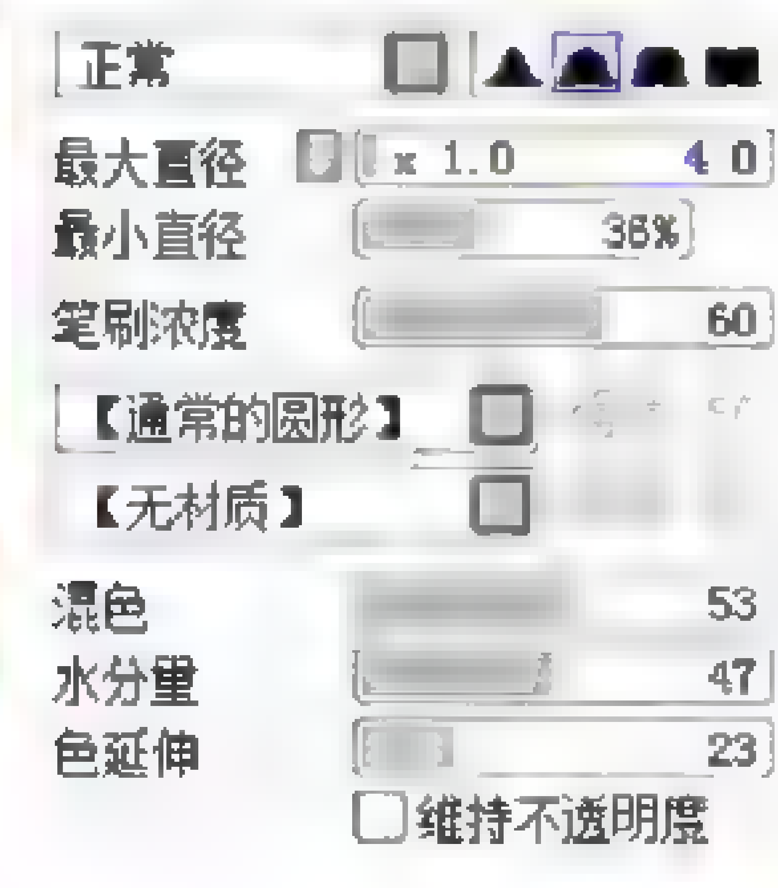




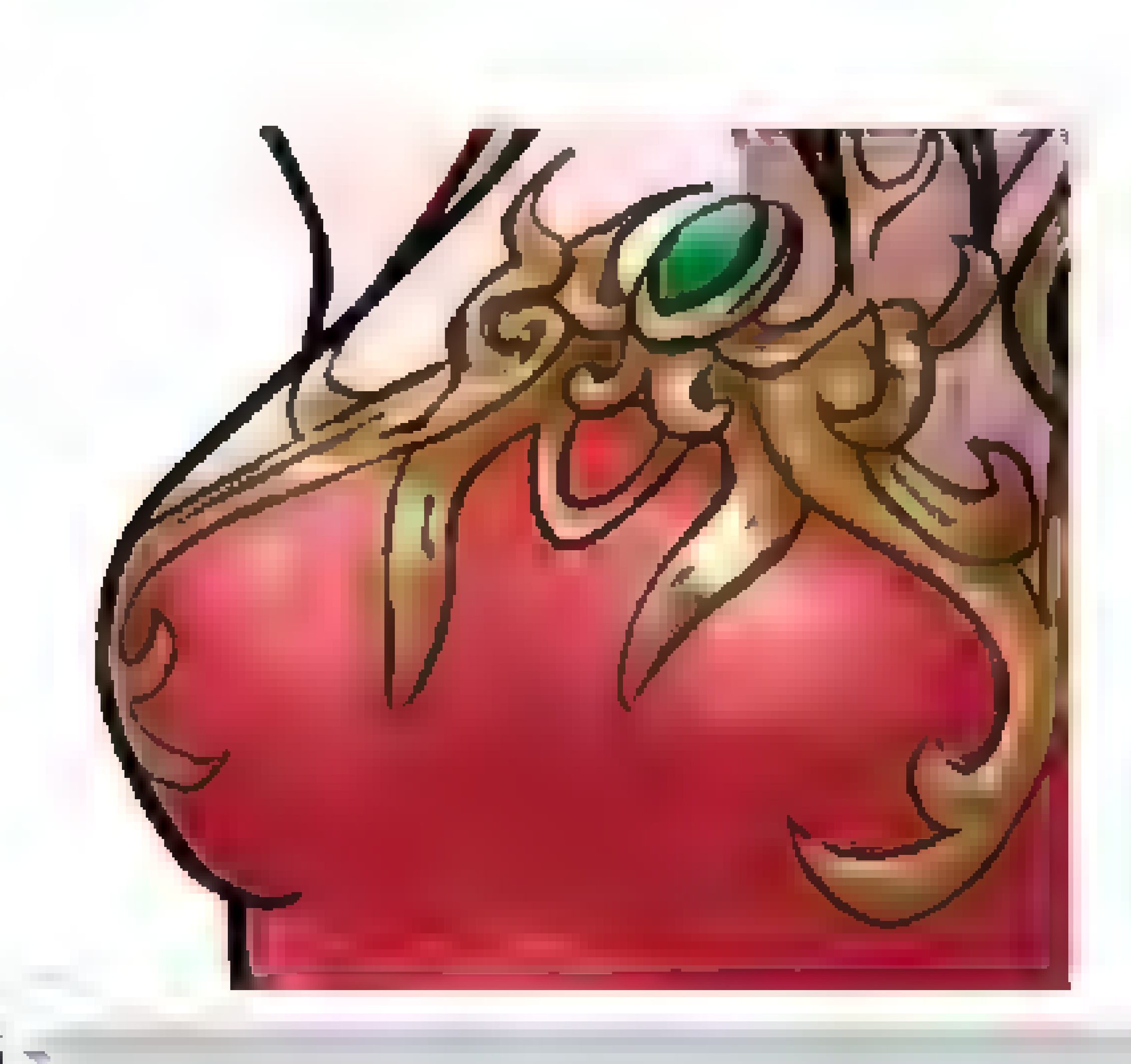
1 衣服底色用大面积的玫瑰红来确定整幅画面的基调。

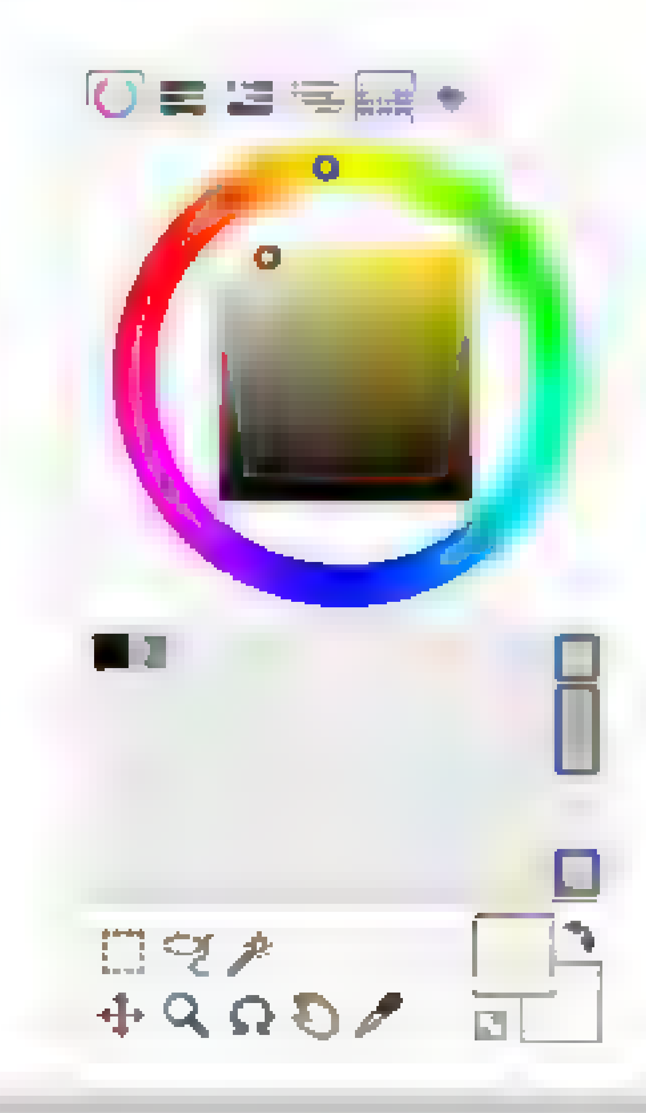
2 上图是刻画完成的服饰，颜色对比鲜艳，层次丰富。

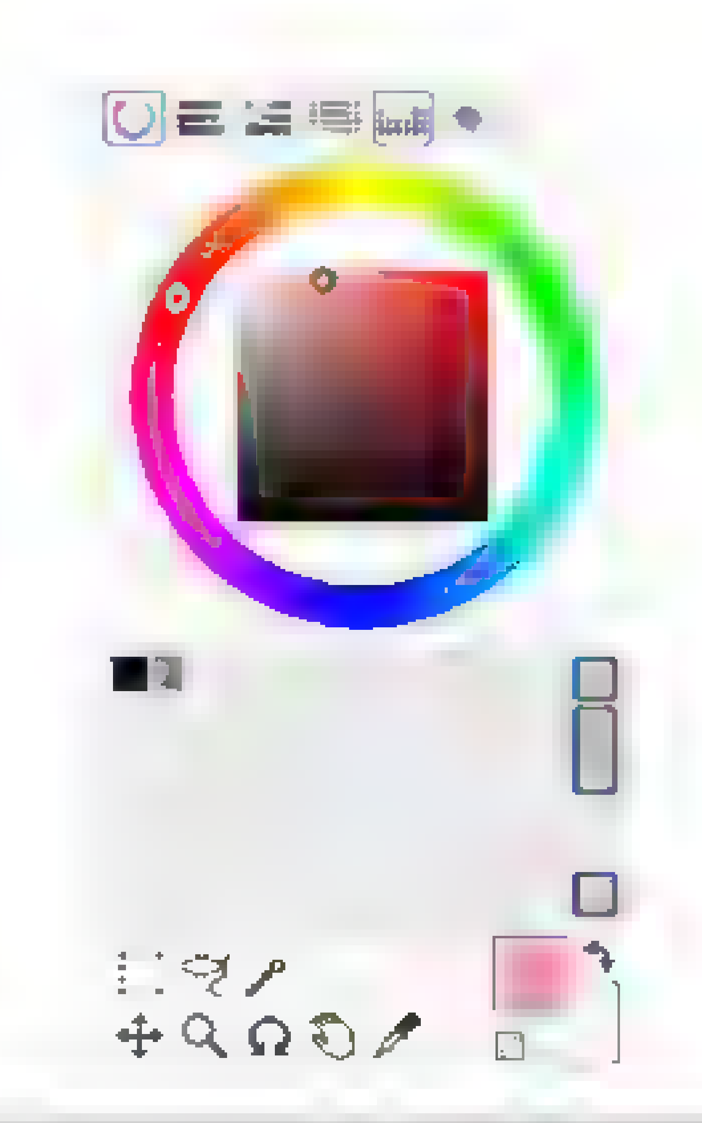




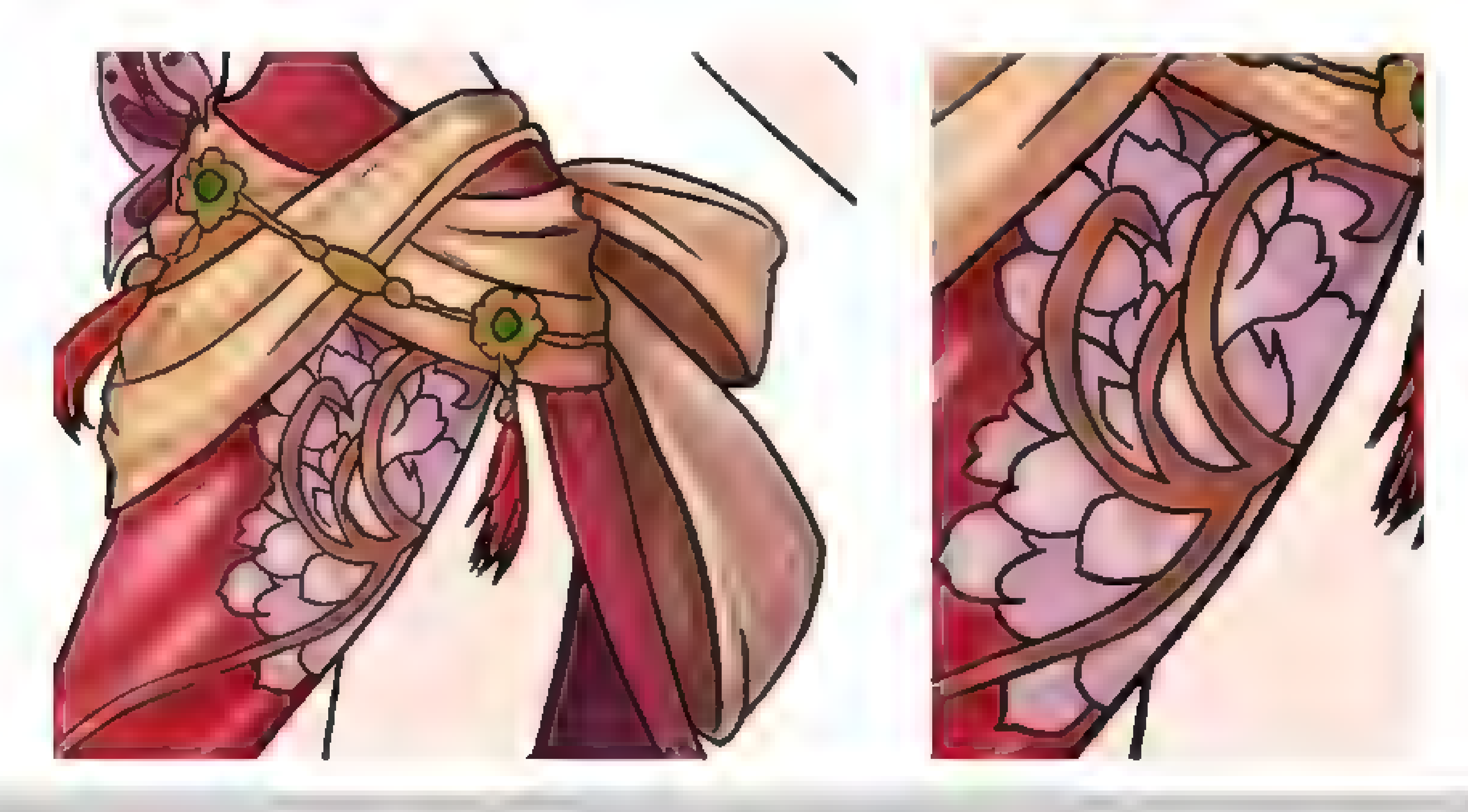
3 女性胸部的绘制要仔细，亮部运用粉红色，暗部用大红加一点紫色绘制，笔刷的规格如左二所示，混色和水分量值调高一点可以使颜色之间混合平缓，过渡自然。







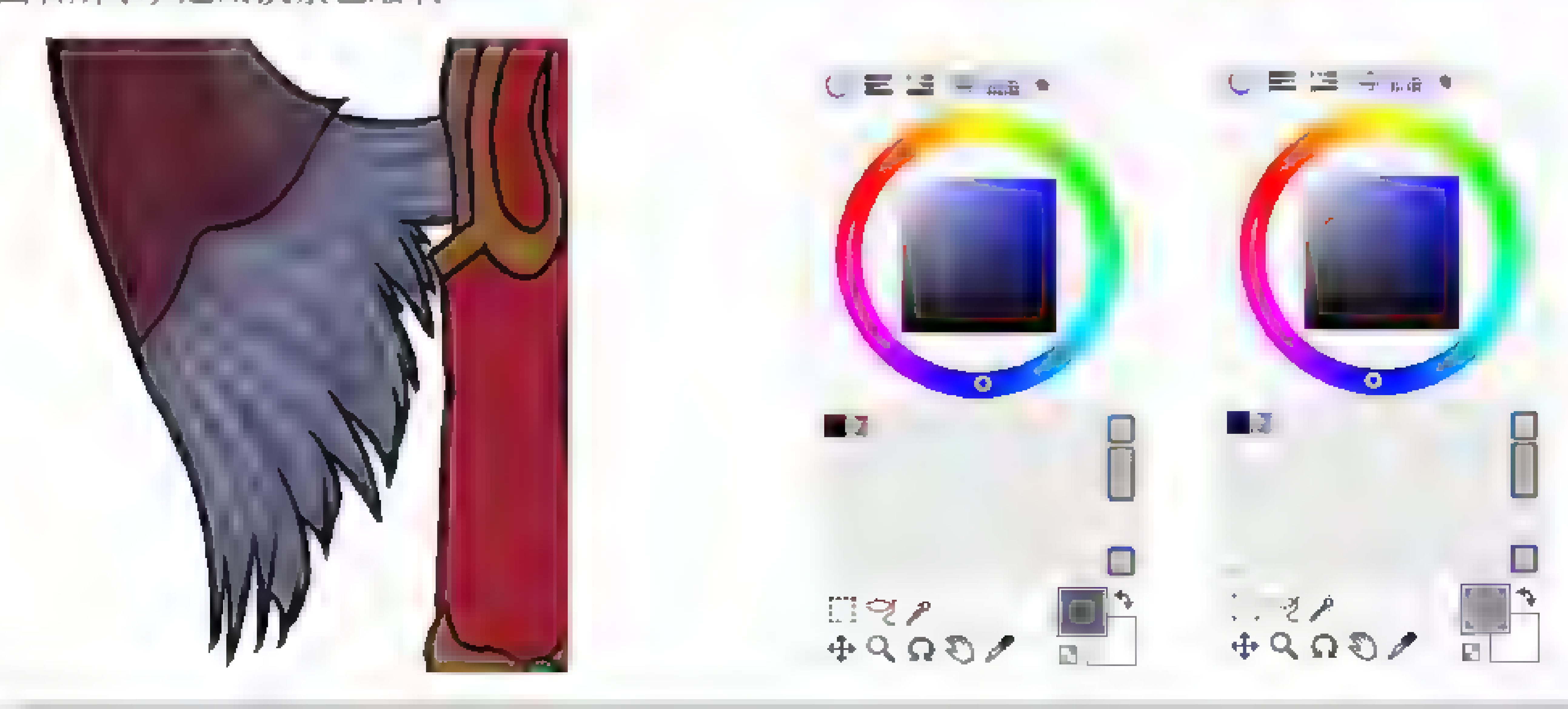
4 胸前金属的花纹高光如上图中所示，淡黄色能够使金色的花纹质感增强，胸部服饰的高光如上图右所示，用颜色很淡的玫瑰红绘制。



5 腰部的服饰用黄色与紫色绘制，两种互补色混合后的颜色给人的感觉非常的透明。裙子上面的花纹是一大亮点，要用淡紫色绘制。

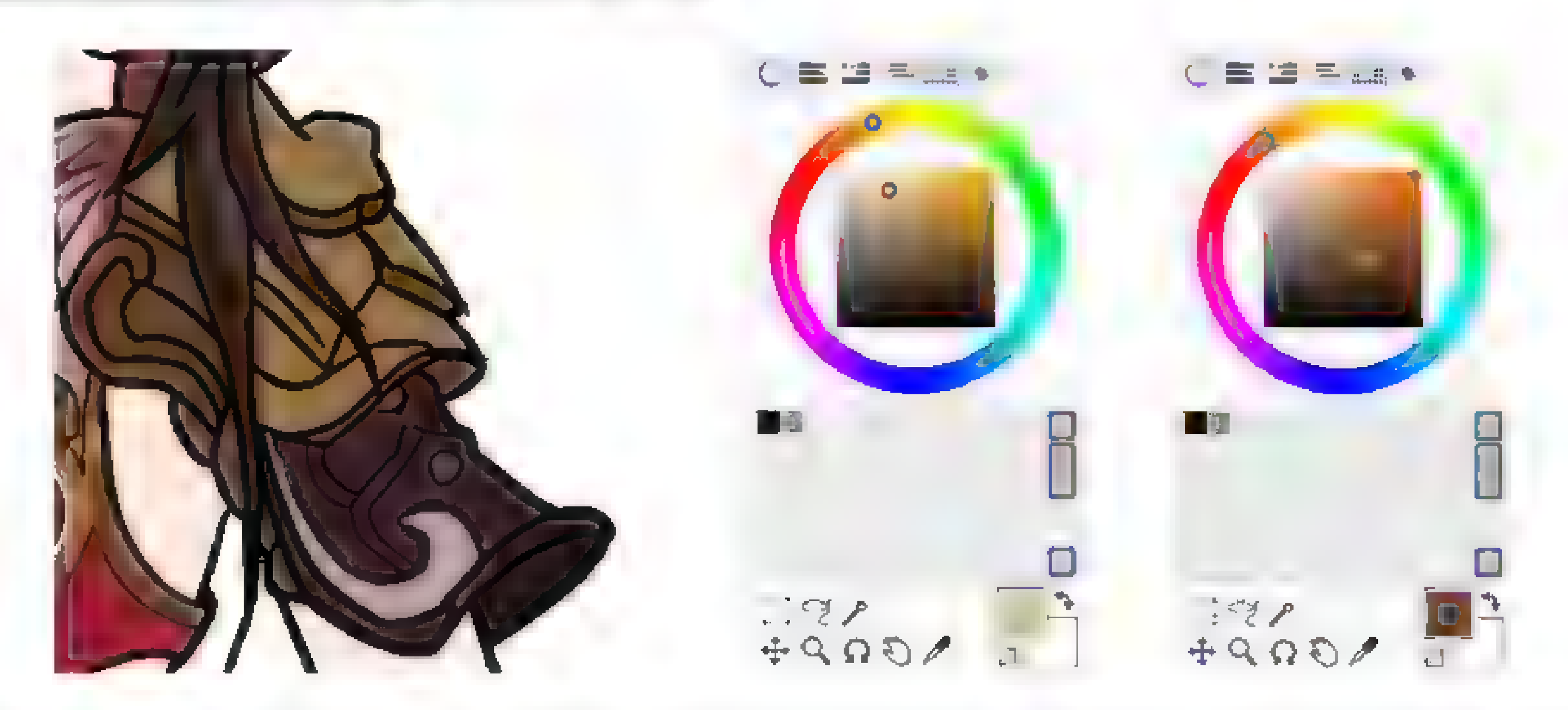


6 裙子暗部的颜色选择如上图左所示，暗部的颜色如上图中所示，运用深紫色绘制，亮部的颜色如上图右所示，运用淡紫色绘制。



7 裙穗处于裙子的暗部，用蓝色这种冷色调绘制，具体颜色如上图左所示。暗部选择上图中颜色，用湖蓝绘制，高光如上图右所示，用天蓝色绘制。

11.4.5 实战——肩甲的刻画



1 肩甲分成两个部件，上面的是金属材质，亮部如上图中所示，用淡黄色绘制。暗部如上图右所示，用颜色较深的橘红色绘制。



2 肩甲的下半部分是竹类材质，光泽度不是很强，颜色对比较为平和，暗面如上图中所示，用深紫色绘制，亮面如上图右所示，用亮度很高的淡紫色绘制。

11.4.6 实战——手部饰品的刻画



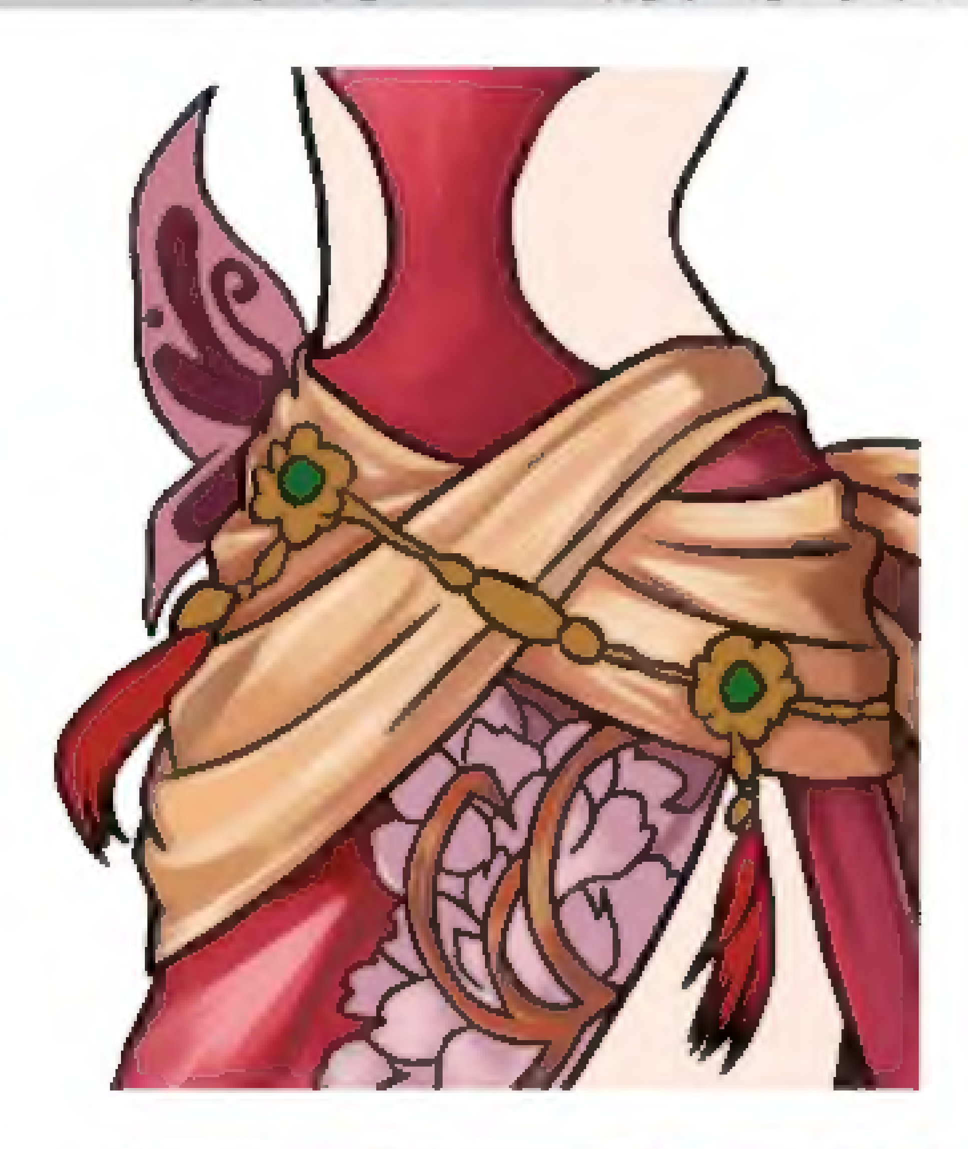
1 手腕装饰品的绘制。金色纹样的绘制跟前面胸部金属纹样的绘制步骤相同，手部红色布料绘制出暗部颜色即可，反光用蓝色绘制。





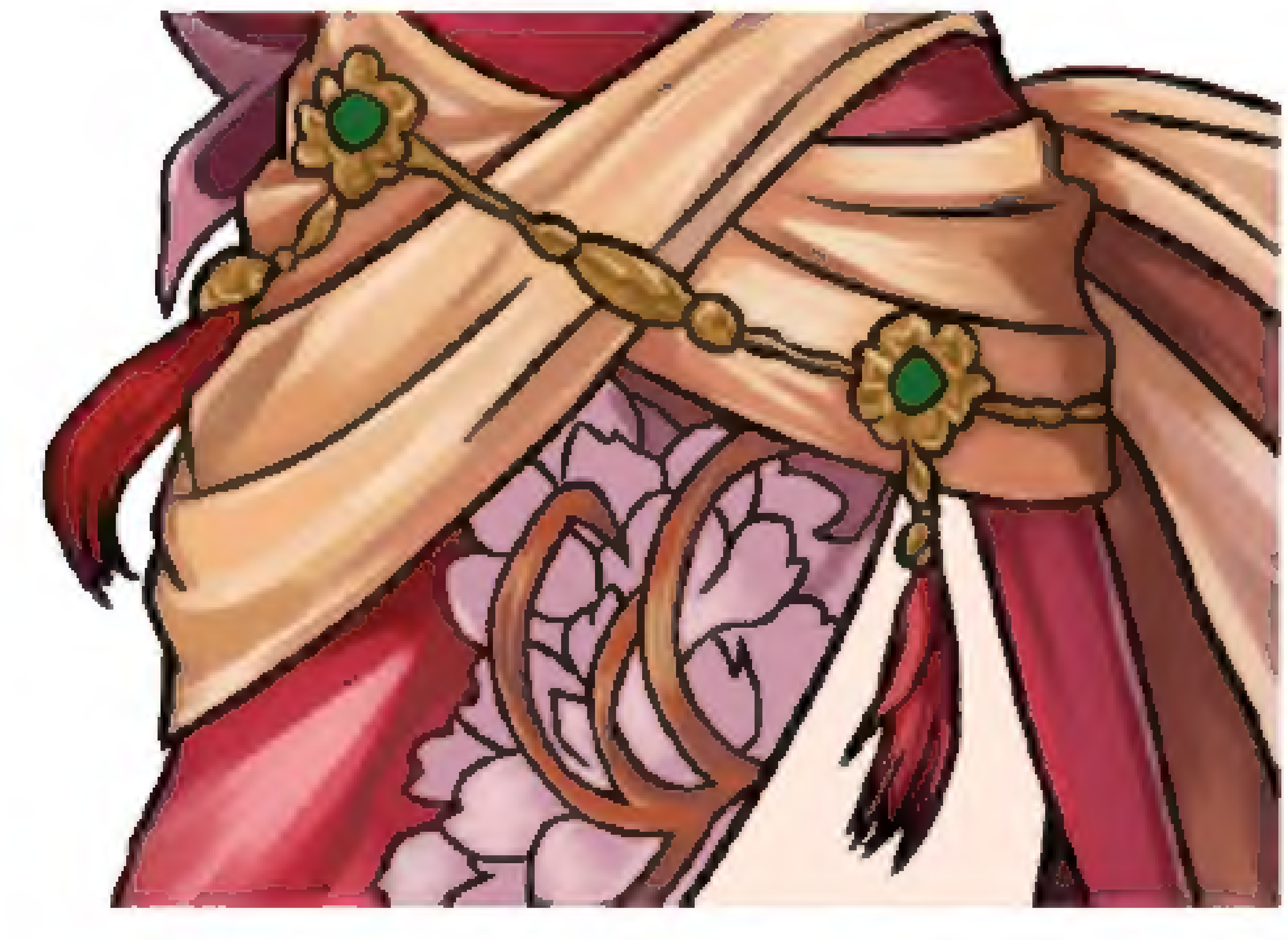
2 右手的颜色相比左手要冷一些，高光用粉红色绘制，暗部要用一点橘黄色绘制。

11.4.7 实战——腰部装饰品的刻画

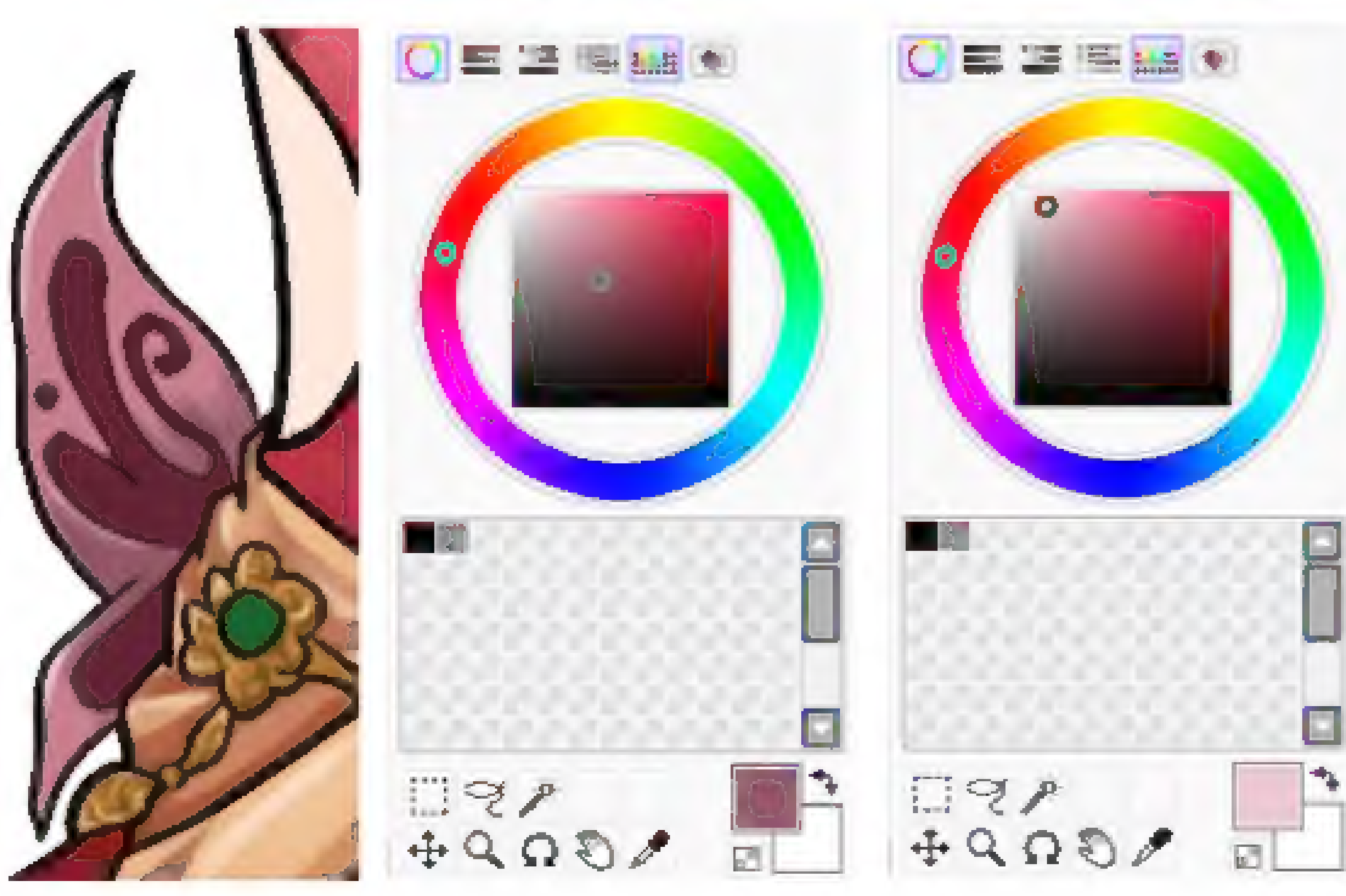






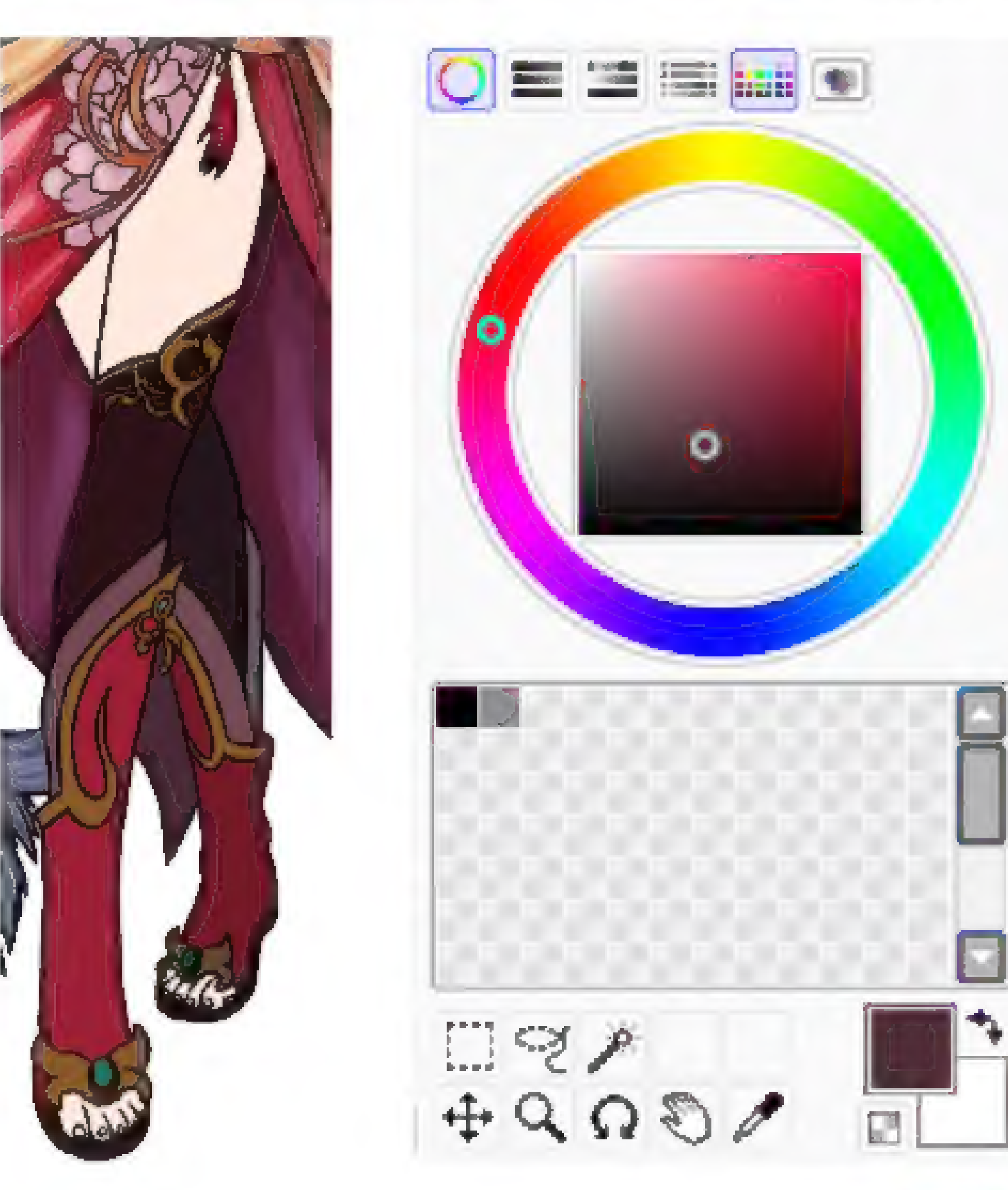


1 腰部的腰链暗部用上方中间图片中所示的土黄色绘制，亮部用上方右边图片的淡黄色绘制，笔触要果断，左边的吊穗要比右边的吊穗颜色暖一些，用大红色绘制，右边带一点紫色。



2 腰后的装饰品暗部用颜色较深的玫瑰红绘制，亮部用淡紫色绘制。

11.4.8　实战——腿部的刻画



1 深入刻画腿部的颜色，确定亮部颜色与笔刷的规格。绘制时，要把膝盖部位的体块表现出来。





2 左二是腿部绘制完成图，膝盖部位是需要重点绘制的，金属纹样的绘制步骤与上面所说的大致相同，这里不多做说明。



3 膝盖部位的放光用紫蓝色绘制，笔触要柔和，添加高光表现长袜的质感。



4 右脚金属装饰品在左脚后方，颜色要深沉一些，层次也较为单调。

11.4.9 实战——皮肤的刻画



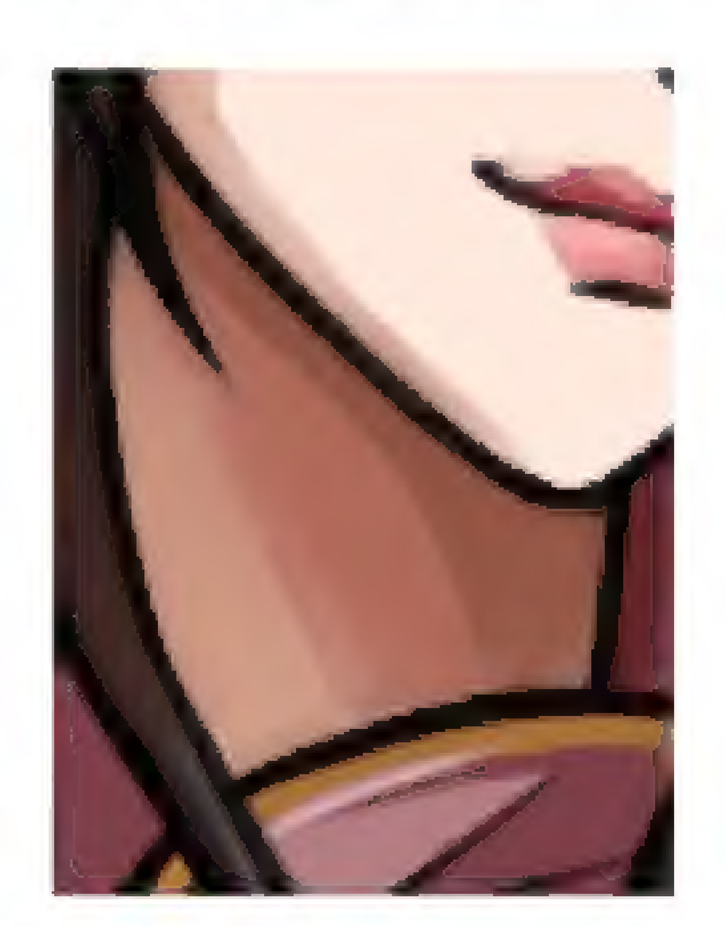


1 皮肤的颜色绘制要复杂一些，必须要考虑较多的环境色影响。

2 上图是皮肤的完成图，各部位的颜色都不相同，主要是受到环境色的影响。

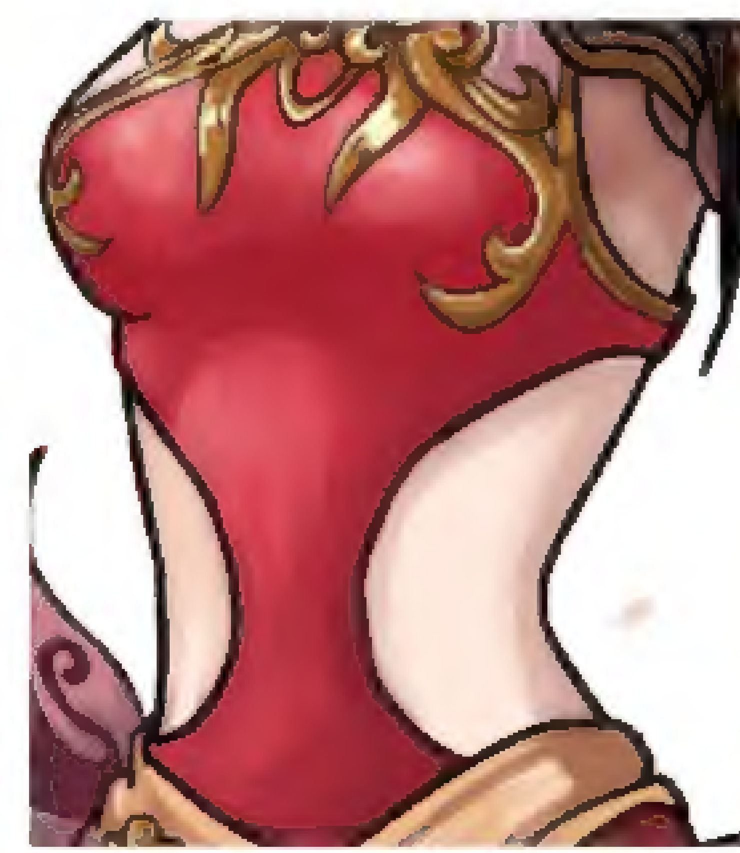


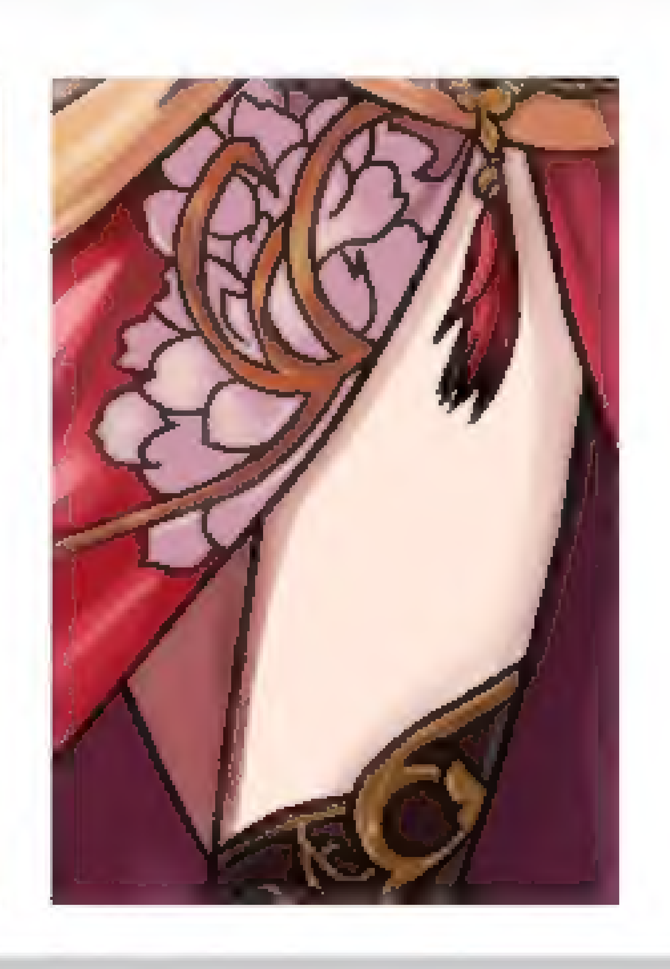




3 刻画皮肤所需要的笔的规格如上图左所示，绘制脸部时注意女性脸部的轮廓要非常的柔和，颜色过渡要自然透明，不要出现反差过大的颜色体块。







4 手臂的颜色因为三角肌的转折，体块转折明显，颜色有清楚的轮廓，身体的颜色受到红色衣服的影响，颜色带着微微的红色，还可以添加一点紫色，两条腿的颜色因为空间关系，右腿的颜色要深一些，皮肤带着鲜明的紫色。

11.4.10　整理画面

整理画面，女性全身像完成。绘制这个例子主要是要了解笔刷的运用，水分量与混色的理解要到位，笔触要柔和，多以平涂为主，颜色的渐变、互补色的运用也要初学者多多去理解。

